

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้ เฟสบุ๊ก ของนักศึกษา และการใช้ เฟสบุ๊ก ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ตามแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องโดยครอบคลุมหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้

1. สังคมออนไลน์
 - 1.1 ประเภทของ Social Networking
 - 1.2 กระแสความนิยม Social Networking ในประเทศไทย
 - 1.3 ผลกระทบจากการใช้สังคมออนไลน์
2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เฟสบุ๊ก
 - 2.1 ประวัติ ผู้ก่อตั้ง เฟสบุ๊ก
 - 2.2 สัญลักษณ์ของ เฟสบุ๊ก
 - 2.3 การสมัครใช้งาน เฟสบุ๊ก
 - 2.4 เมนูการใช้งาน เฟสบุ๊ก
 - 2.5 จริยธรรมในการใช้ เฟสบุ๊ก
3. พฤติกรรม
 - 3.1 ความหมายของพฤติกรรม
 - 3.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม
4. วิถีชีวิต
 - 4.1 ความหมายของ วิถีชีวิต (Lifestyle)
 - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyle)
 - 4.3 รูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้การวัด AIOs (Activities Interests and Opinions)
5. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
 - 5.1 ความหมายของวัยรุ่น
 - 5.2 พัฒนาการของวัยรุ่น
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สังคมออนไลน์ (Social network)

ความหมายของสังคมออนไลน์ (Social network)

กติกาสายสนีย์ (2550) Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จัก และ เชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ Social Network ก็คือ เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน

อนงค์นาฏ ศรีวิหค (2551) Social Network คือ การ เชื่อมโยงประชากรเข้าด้วยกัน

อิทธิพล ปรีดีประสงค์ (2552) Social Network คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็น ปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และ ยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อ ระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

Social Network หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบน อินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูล ผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา

สรุปได้ว่า Social Networking หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ ของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏตัวเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ (Community Online) ซึ่งมีลักษณะเป็นสังคมเสมือน (Virtual Community) สังคมประเภทนี้จะเป็นการให้ผู้คน สามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทาง ใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันอย่างเป็นเครือข่าย (Network) เช่น เว็บไซต์ Facebook, Myspace, YouTube, Twitter เป็นต้น

1. ประเภทของ Social Networking

ประเภทของ Social Networking แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1.1 ประเภทการเขียนบทความ (Weblog) เป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System: CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่า โพสต์ (Post) และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย เป็นการเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถในด้านต่างๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 3 รูปแบบ คือ

1.1.1 Blog ที่จัดทำโดยบริษัท (Corporate Blog) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพุดจา สื่อสารกับลูกค้า เช่น Starbucks Gossip

1.1.2 Microblog มีลักษณะเป็นการโพสต์ข้อความสั้นๆ ไม่เกิน 140 ตัวอักษร และสามารถที่จะส่งข้อความสั้นๆ ไปยังโทรศัพท์มือถือได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องเปิดอินเทอร์เน็ตเข้า อ่านเหมือน Blog ทั่วไป ซึ่งก็คือข้อความที่จะบอกว่า “ตอนนี้คุณทำอะไรอยู่” เช่น Twitter

1.1.3 Blog ที่เขียนจาก Blogger อีสระ ที่มีความสามารถเขียนเรื่องที่ตนถนัด และมีผู้ติดตามจำนวนมาก ซึ่ง Blog ในรูปแบบหลังนี้ปัจจุบันนักการตลาดนิยมให้ Blogger ได้เข้ามาทดลองใช้สินค้า (Testimonial) แล้วให้ Blogger เขียนข้อความในลักษณะสนับสนุนหรือแนะนำสินค้า จนกลายเป็นกลยุทธ์ Marketing Influencer

1.2 ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/ Knowledge) เป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหาอีสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่างๆ เหล่านั้นเป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือ ผู้เชี่ยวชาญ ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา, Google earth เว็บดูแผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์, การท่องเที่ยวเดินทาง, การจราจร หรือ ที่พัก

1.3 ประเภทเกมออนไลน์ (Online games) เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่น สามารถที่จะสนทนา เล่น แลกเปลี่ยน items ในเกมกับบุคคลอื่นๆ ในเกมได้ และสาเหตุที่นิยมนิยมมากเนื่องจาก ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้ง มีภาพที่สวยงามและมีกิจกรรมต่างๆ เพิ่ม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งตัวใหม่ๆ ที่สำคัญสามารถที่จะเล่นกับเพื่อนๆ แบบออนไลน์ได้ทันที เช่น SecondLife, Audition, Pangya

1.4 ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community) เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้าง Profile ของตนเอง โดยการใส่รูปภาพ, กราฟฟิคที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของเรา (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ร่วมกัน เช่น Hi5, Facebook, MySpace, MyFriend

1.5 ประเภทฝากรูปภาพ (Photo management) เว็บที่เน้นฝากเฉพาะรูปภาพ (Photo) โดยการ Upload รูปภาพจากกล้องถ่ายรูป หรือ โทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้บนเว็บ ซึ่งสามารถแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้ เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket

1.6 ประเภทสื่อ (Media) เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน (Sharing) ไฟล์ประเภท Multimedia อย่าง คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่จะเน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็น Multimedia เช่น YouTube, imeem, Bebo, Yahoo Video, Ustream.tv

1.7 ประเภทซื้อ-ขาย (Business / Commerce) เป็นเว็บที่ทำธุรกิจออนไลน์ที่เน้นการซื้อ-ขายสินค้า หรือบริการต่างๆ ผ่านเว็บไซต์ (E-commerce) เช่น การซื้อ-ขายรถยนต์ หนังสือ หรือที่พักอาศัย เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, eBay, Tarad, Pramool แต่เว็บไซต์ประเภท

นี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแชร์ ข้อมูลกัน ได้หลากหลาย นอกจากนั้นการสั่งซื้อและแนะนำสินค้าเป็นส่วนใหญ่

2. กระแสความนิยม Social Networking ในประเทศไทย

การที่สังคมหนึ่งจะยอมรับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ไปใช้ในชีวิตประจำวัน นั้น จำเป็นต้องอาศัยการแพร่กระจายและถ่ายทอดคนนวัตกรรมจากกลุ่มคนกลุ่มแรกของสังคม ที่มีการยอมรับมาก่อน ไปยังกลุ่มคนในสังคมอื่นๆ ให้ยอมรับตามไปด้วย แต่การยอมรับนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ได้แก่

2.1 ตัวเทคโนโลยีหรือนวัตกรรม (Technology or Innovation) ศักยภาพหรือความสามารถในการใช้งานได้มากหรือดีกว่าเทคโนโลยีเดิมหรือของที่มีอยู่เดิมได้มากน้อยเพียงใด (Relative Advantage) เทคโนโลยีนั้นสอดคล้องกับค่านิยม ประสพการณ์ และความต้องการของผู้ใช้หรือไม่ (Compatibility) ง่ายต่อการนำไปใช้ (Complexity) สามารถทดลองใช้ได้ก่อนหรือไม่ (Trialability) และสามารถสังเกตเห็นผลได้ชัดเจน (Observeability) เพียงใด

2.2 ผู้ใช้นวัตกรรม (Users) ความแตกต่างกันทั้งด้านเพศ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจสังคม ย่อมมีผลต่อระดับการยอมรับนวัตกรรมช้า-เร็วต่างกัน เช่น คนที่ไม่มีความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตก็ต้องใช้เวลาในการศึกษาหาความรู้ นานกว่าคนที่เชี่ยวชาญในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือคนยุคเก่า อาจไม่ยอมรับนวัตกรรมใหม่เพราะมีความเชื่อว่า เทคโนโลยีจะส่งผลกระทบต่อที่ไม่ดีต่อสังคม

2.3 ผู้ทรงอิทธิพล (Influencers) บุคคลที่ถ่ายทอดคนนวัตกรรมต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการสื่อสาร มีความรู้ มีความสามารถ มีความน่าเชื่อถือ และมีประสพการณ์ จึงจะสามารถโน้มน้าวใจ และเผยแพร่นวัตกรรมให้เกิดการยอมรับได้

2.4 สภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม (Environmental Factors) ปัจจัยแวดล้อมของแต่ละสังคมจะมีอิทธิพลต่อการยอมรับนวัตกรรมใหม่ เช่น หากกลุ่มวัยรุ่นเห็นว่าเพื่อนในกลุ่มมีการใช้งาน Social Networking กันมาก ก็มักจะใช้ตามเพื่อน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเพื่อน

ปัจจัยดังกล่าวจึงต่างมีส่วนช่วยสนับสนุนการยอมรับนวัตกรรมให้รวดเร็วจนมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ถ้าหากปัจจัยใดส่งผลในทางบวกลittle อัตรการยอมรับนวัตกรรมของผู้รับก็จะเริ่มช้าลง หรือหากมีปัจจัยใดส่งผลในทางลบก็จะเกิดการปฏิเสธหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นๆ

3. ผลกระทบจากการมีสังคมออนไลน์

สำหรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมนั้น หากมองในทางที่ดีแล้ว จะพบว่า สังคมเครือข่าย ช่วยให้การติดต่อสื่อสาร หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมใช้เวลาที่รวดเร็ว บางครั้งไม่ต้องเดินทางข้ามประเทศเพื่อมาพบกันก็สามารถเจอกันได้ผ่านทางสังคมออนไลน์ อีกทั้งทำให้เกิดความอิสระในการมีเพื่อนที่มาจากต่างประเทศมากขึ้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งทางด้านทัศนคติ ความรู้ และวัฒนธรรมต่างๆ ทำให้เกิดคลังความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมา เพราะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมเครือข่าย ที่มีการต่อยอดทางความคิด กันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในหลายๆ ครั้งก็พบว่า มี นวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นมาจากการคุยกันใน Webboard รวมไปถึงการสร้างพลังทางสังคมที่มากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเมื่อใดก็ตามที่สังคมเกิดปัญหาขึ้น ก็จะมีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น หาทางออกให้กับปัญหาต่างๆ โดยมีคนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นจำนวนมาก ซึ่งการรวมกลุ่มทางสังคมนี้ขึ้นมาทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนและปรับปรุงประเทศต่อไป

แต่ในอีกมุมหนึ่ง จะพบว่าความสัมพันธ์ของคนในสังคมเครือข่ายนี้ เป็นความสัมพันธ์แบบฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันอย่างแท้จริง บางคนต้องการเพียงแค่เก็บจำนวนเพื่อนให้เยอะๆ เฉยๆ เพื่อนที่อยู่ในสังคมนี้จึงไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าไรนัก นอกจากนี้ ข้อมูลส่วนตัวที่อยู่ในสังคมเครือข่าย ก็บอกไม่ได้ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ ทำให้ถูกมองว่าเป็นสังคมแห่งความหลอกลวง และไม่จริงจัง การที่ไม่ต้องเห็นหน้าในการสื่อสารกัน ทำให้ในหลายๆ ครั้งผู้ใช้เองก็ขาดสติ และศีลธรรม และนำพฤติกรรมทางด้านลบที่ตัวเองอยากทำ แต่ไม่ได้ทำในโลกของความเป็นจริงมาใช้ในโลกของไซเบอร์ โดยมักใช้ข้อความในการดูหมิ่น ถากถาง หรือการ Post รูปที่ค่อนข้างอนาจารทำให้ในหลายๆ ครั้งสังคมเครือข่าย กลายเป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่ปัญหาทางสังคม และที่เลวร้ายไปกว่านั้นคือบ่อยครั้งที่ผู้ใช้เอง มักถูกล่อลวงจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยไปหลงเชื่อข้อความที่อยู่ในเครือข่ายนั้น และโดนหลอกลวงไปทำมิดีมิร้ายต่างๆ เช่น ถูกหลอกไปข่มขืน ทำร้ายร่างกาย หรือทำให้เสียชีวิต ซึ่งกลายเป็นว่าสังคมเครือข่ายเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดคดีต่างๆ เพิ่มมากขึ้น

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าสังคมเครือข่ายแม้จะเป็นเทคโนโลยีใหม่ แต่ก็ส่งผลต่อสังคมสูงมาก และถ้าองค์กรทางภาครัฐ หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการดูแลทางด้านสังคมไม่ได้ระมัดระวัง ก็จะทำให้สังคมของตัวเองต้องตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีได้

การใช้งาน เฟสบุ๊ค เบื้องต้น

1. ประวัติ ผู้ก่อตั้ง เฟสบุ๊ค

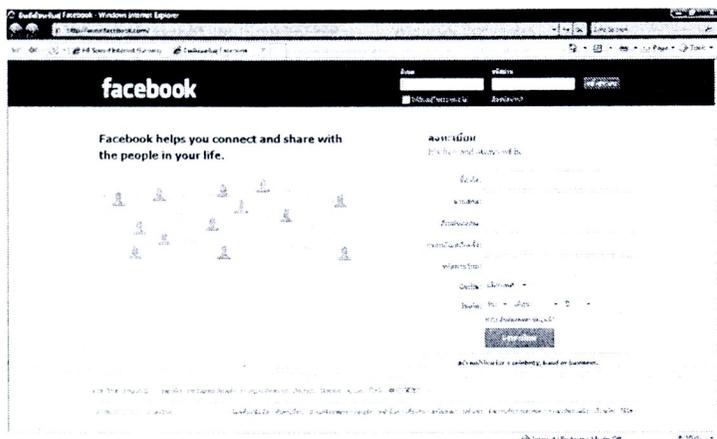
เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2548 Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ เฟสบุ๊ค ซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภท Social network ที่เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงเวลา เพราะแค่เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก เฟสบุ๊ค เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่น ๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการ และอยากขอเข้าใช้งาน เฟสบุ๊คบ้างเหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskowitz และ Christ Hughes เพื่อช่วยกันสร้าง เฟสบุ๊ค และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น เฟสบุ๊ค จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง ไอเดียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ เฟสบุ๊ค นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี่ โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book ซึ่งจะส่งต่อ ๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้รู้จักเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง เฟสบุ๊ค เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง Mark Zuckerberg ได้เปลี่ยนแปลงและนำเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ต

2. สัญลักษณ์ของ เฟสบุ๊ค



3. การสมัครใช้งาน เฟสบุ๊ค

ข้อกำหนดของการใช้งานต้องมีอีเมลล์ ใช้สำหรับสมัครลงทะเบียน เช่น hotmai.com, Gmail.com ขั้นตอนแรกเข้าเว็บไซต์ <http://www.facebook.com>

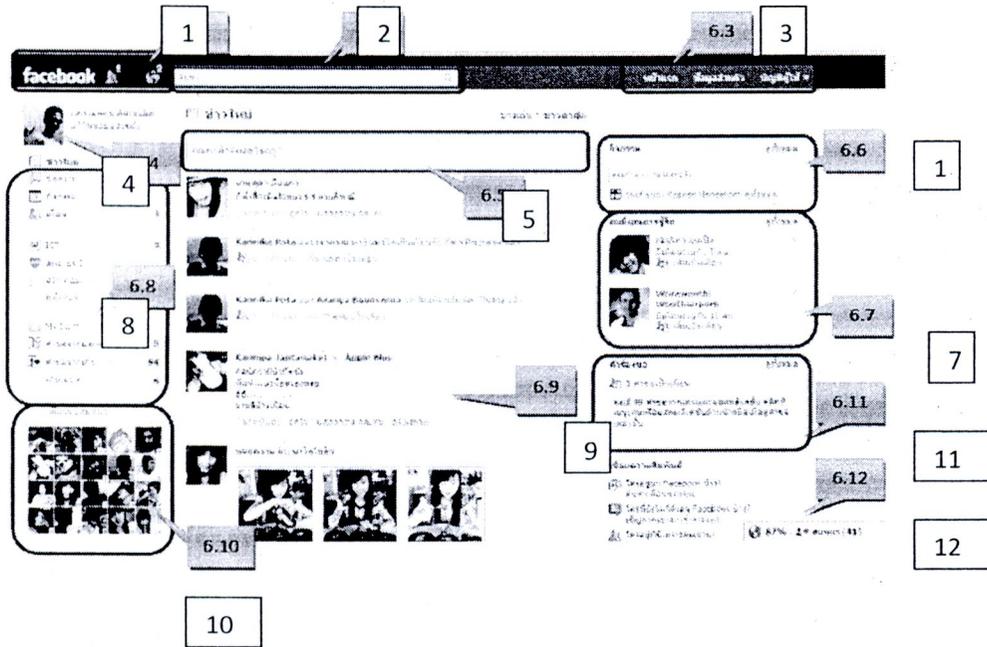


1. เริ่มแรกให้เข้าไปที่ www.facebook.com จากนั้นจะมีช่องให้สำหรับกรอกข้อมูลการสมัครเบื้องต้น ไม่ว่าจะเป็นชื่อ (Full Name) อีเมล (ใช้สำหรับยืนยันในการเปิดใช้บริการครั้งแรก) เพศ วันเดือนปีเกิด รวมไปถึงรหัสผ่าน (Password) ตามลำดับจากนั้นกดปุ่ม Sign up
2. เมื่อคลิกปุ่มแล้วมีหน้าจอสำหรับใส่โค้ด ให้พิมพ์เหมือนกับในช่องที่มีตัวอักษร เมื่อใส่เสร็จแล้วให้กดปุ่ม Sign up
3. จากนั้นระบบจะแจ้งว่า ให้ไปเช็คอีเมลที่เราได้ลงทะเบียนเอาไว้ โดยกดปุ่ม Go to hotmail now (หากให้อีเมลของฮอตเมล แต่ถ้าใช้อีเมลอื่น ก็ไปเช็คอีเมลที่ลงทะเบียนไว้)
4. เมื่อเปิดอีเมลที่ทาง เฟสบุ๊ก ส่งมาให้แล้ว ให้คลิกที่ลิงค์ที่อยู่ในอีเมลนั้น เพื่อยืนยันสถานะ การลงทะเบียน
5. หลังจากทีคลิกลิงค์ในอีเมลแล้ว จะมาที่หน้าจอสำหรับค้นหาเพื่อนจากอีเมล ซึ่งหากใช้อีเมลของ ฮอตเมล สมัคร สามารถค้นหาว่าเพื่อนของเราคนไหนที่เล่น เฟสบุ๊ก แต่ถ้าใช้อีเมลอื่นก็ให้คลิกที่คำว่า Find people you Instant Message
6. ส่วนขั้นตอนถัดมาเป็นขั้นตอนสำหรับใส่ประวัติการศึกษา โดยเราสามารถเลือกชื่อมหาวิทยาลัย หรือโรงเรียนมัธยมได้ เพราะเมื่อใส่ชื่อสถานศึกษาแล้วเลือกปีที่จบการศึกษาแล้วระบบจะค้นหารายชื่อเพื่อนๆ ให้โดยอัตโนมัติ
7. ขั้นตอนสุดท้ายให้เลือกประเทศ เมือง หรือจังหวัด เพื่อระบบจะช่วยค้นหารายชื่อคนที่เล่น เฟสบุ๊ก ในประเทศนั้น



4. เมนูการใช้งาน (ประกอบไปด้วย)

1. เมนูแจ้งเตือนจากระบบ
2. สำหรับค้นหาเพื่อน อีเมล ชื่อความ กลุ่ม
3. เมนูหลักจัดการข้อมูลส่วนตัวและอื่นๆ
4. รูปภาพประจำตัว และแก้ไขรูปประจำตัว
5. สำหรับพิมพ์ข้อความแบ่งปัน
6. กิจกรรม และแจ้งเตือนวันเกิดเพื่อน
7. แนะนำเพื่อนอาจเป็นคนที่คุณรู้
8. เมนู Application ต่างๆ
9. ข้อความที่แบ่งปันจากเพื่อนๆ และตัวเรา
10. เพื่อนที่กำลังออนไลน์เล่น เฟสบุ๊ก อยู่
11. การแจ้งเตือนคำขอจากเกม และ Application ต่างๆ
12. สำหรับสนทนาเพื่อน แชท



สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ห้องสมุดงานวิจัย

วันที่..... - 3 ก. ย. 2555

เลขทะเบียน..... 248516

เลขเรียกหนังสือ.....

ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

ข้อมูลส่วนตัวประกอบไปด้วย

Basic Information – ข้อมูลพื้นฐาน เพศ วันเกิด บ้านเกิด, ความสัมพันธ์ สถานะ

Personal Information -จะเป็นข้อมูลที่ทำให้เพื่อนๆ ของคุณรู้จักตัวคุณมากขึ้น

Contact Information – ก็จะเป็นข้อมูลสำหรับการติดต่อ ไม่ว่าจะเป็นอีเมล (เอ็มเอสเออน, ไอซีคิว, สไกป์), เบอร์โทรศัพท์, ที่อยู่ และเว็บไซต์ส่วนตัวของเรา

Education and Work – สถาบันการศึกษาและที่ทำงาน

ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้ใครเห็นข้อมูลอะไรบ้าง เช่น ดูรายชื่อเพื่อน การส่งข้อความ ที่อยู่ การศึกษาประวัติการทำงาน ดูรายชื่อเพื่อน สิ่งที่เราชื่นชอบ โดยสามารถกำหนดว่าให้ใครเห็นบ้างสามารถกำหนดได้ดังนี้ ทุกคน เพื่อนของเพื่อน เพื่อนเท่านั้น เช่น กำหนดวันเกิดให้เฉพาะเพื่อนเท่านั้นที่เห็น ไม่ให้เพื่อนของเพื่อน และคนที่ไม่ใช่เพื่อนเรามองไม่เห็น ข้อมูลส่วนตัว

การใส่รูป

คลิกที่ Profile จากนั้น ให้คลิกคำว่า Add photos ซึ่งเราสามารถสร้างอัลบั้มต่างๆ เองได้ รวมไปถึงกำหนดได้ว่า จะให้ใครมีสิทธิ์มาดูอัลบั้มรูปของเราได้ ถ้ามีรูปอยู่แล้วในคอมพิวเตอร์ ก็ให้คลิกที่คำว่า Post a photo ดังรูป แล้วคลิกปุ่ม Browse เพื่อเลือกรูปที่อยู่ในคอมพิวเตอร์ กดปุ่ม Post ใส่รูปเข้าสู่เฟสบุ๊ก

เขียนบันทึกความทรงจำและประทับใจ

จุดประสงค์หลักของเว็บ เฟสบุ๊ก ก็เหมือนเป็นเว็บ ไดอารี่ออนไลน์ที่เราสามารถเขียนเรื่องราวความทรงจำ ความประทับใจ สำหรับวิธีการเขียนบันทึก ให้คลิกที่ Write Note เลย จากนั้นจะมีช่องสำหรับใส่ชื่อเรื่อง (Title) และ Body (เนื้อหา) เมื่อเขียนเสร็จเรียบร้อยให้กดปุ่ม Post

Add on ของ เฟสบุ๊ก มี Add on ให้เลือกใช้มากมาย โดยอยู่ในรูปของแอปพลิเคชัน (Application) ซึ่งที่ได้รับความนิยมมักจะเป็นแอปพลิเคชันที่ให้ความบันเทิง เช่น เกม แบบสอบถามดูดวง ฯลฯ

5. จริยธรรมในการใช้ เฟสบุ๊ก

โดยทุกครั้งที่มีการ โปส ข้อมูลต่างๆ จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ใช้ข้อความที่สุภาพ
2. ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
3. ไม่สร้างความแตกแยก
4. ไม่หลอกลวงหรือทำให้คนอื่นเข้าใจผิด
5. ไม่ผิดศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีของสังคม



สรุป สังคมออนไลน์ คือการร่วมตัวของกลุ่มคนที่เกิดขึ้นในโลกของอินเทอร์เน็ต โดยสังคมออนไลน์ แบ่งออกได้เป็น 7 ประเภท ได้แก่ การเขียนบทความ (Weblog), แหล่งข้อมูลความรู้ (Data/Knowledge), เกมออนไลน์ (Online games), ชุมชนออนไลน์ (Community), ฝากรูปภาพ (Photo management), ประเภทสื่อ (Media), และประเภทซื้อขาย (Business / Commerce) โดยสังคมออนไลน์เฟสบุ๊คเป็นสังคมออนไลน์ ที่ใช้งานง่ายไม่มีขั้นตอนยุ่งยากและเป็นที่ยอมรับของสังคมออนไลน์ไว้ครบทุกประเภท เช่น ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ใช้เล่นเกมส์เพื่อทำให้เกิดการผ่อนคลาย ฝากรูปถ่ายของตนเองและกลุ่มเพื่อน และยังสามารถเลือกชมหรือซื้อขายสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์นี้ได้ ด้วยความครบครันและหลากหลายของการใช้งาน สังคมออนไลน์เฟสบุ๊คจึงเป็นสังคมออนไลน์ ที่สามารถใช้ได้ง่ายทำให้เป็นที่นิยมและขึ้นชอบของกลุ่มคนจำนวนมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นที่ต้องการ สังคมออนไลน์ ที่เข้าถึงได้ง่ายมีการใช้งานที่ไม่ยุ่งยากและตอบสนองความต้องการที่หลากหลายด้านไว้ในสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค เพียงสังคมเดียว

พฤติกรรม

1. ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้ (ราชบัณฑิตยสถาน 2546)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาและกิจกรรมทุกชนิดที่มนุษย์แสดงออกทางรูปธรรม นามธรรม ตลอดเวลา สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส วาจา และการกระทำ สามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้เป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งเป็นการกระทำที่สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัสหรืออาจใช้เครื่องมือช่วย และพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2529)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่สังเกตได้ เช่น การพูด การเดิน การเดินของหัวใจ การรับรู้ การคิด การจำ และการรู้สึก การกระทำที่สังเกตไม่ได้ เช่น ผู้กระทำรู้ตัว ไม่รู้ตัว หรือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ เป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล ซึ่งสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นภายในและภายนอก

โกลเดนสัน (Goldenson, 1984: 90) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมไว้ว่าเป็นการกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมการกระทำต่างๆที่เป็นไปอย่างมี

จุดหมาย สังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่างๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญแล้ว หรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว

จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรมหมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกของจิตใจทั้งภายในและภายนอก เป็นการกระทำเพื่อสนองความต้องการของบุคคล ซึ่งบุคคลอื่นสังเกต และใช้เครื่องมือทดสอบได้

2. องค์ประกอบของพฤติกรรม

พฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการที่ทำให้เกิดกิจกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการที่เกิดขึ้น ความต้องการบางอย่างสามารถตอบสนองได้ทันที แต่บางอย่างต้องใช้เวลาอันจึงบรรลุความต้องการได้

2. ความพร้อม (Readiness) คือ ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

3. สถานการณ์ (Situation) เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

4. การแปลความหมาย (Interpretation) ก่อนที่จะทำกิจกรรมหนึ่งลงไป มนุษย์จะพิจารณาสถานการณ์ก่อนแล้วจึงตัดสินใจเลือกวิธีการที่เกิดความพึงพอใจมากที่สุดเพื่อตอบสนองความต้องการ

5. การตอบสนอง (Response) เป็นการกระทำกิจกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ โดยวิธีการที่ได้เลือกแล้วในขั้นแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา (Consequence) เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลการกระทำนั้น ผลที่ได้รับอาจเป็นไปตามที่คาดคิดหรืออาจตรงข้ามก็ได้

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to thwarting) ในกรณีที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้ มนุษย์ก็อาจจะย้อนกลับไปแปลความหมายของสถานการณ์และเลือกวิธีการใหม่

บลูม (Bloom, 1975: 65 – 197) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมว่าเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ อาจเป็นสิ่งสังเกตได้หรือไม่ได้ และพฤติกรรมดังกล่าวนี้ ได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive domain)
2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective domain)
3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor domain)

พฤติกรรมด้านความรู้

พฤติกรรมด้านความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ เป็นกระบวนการทางด้านสมองเป็นความสามารถทางด้านสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับ การรับรู้ การจำข้อเท็จจริงต่างๆรวมทั้งการพัฒนาความสามารถ และทักษะทางสติปัญญา การใช้ความคิด วิเคราะห์เพื่อประกอบการตัดสินใจ จัดจำแนกได้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ดังนี้

1. ความรู้ ความจำ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้ หรือระลึกได้
2. ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้ คือ จะต้องมีความรู้มาก่อนถึงจะเข้าใจได้ ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ และคาดคะเน
3. การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิชาการ ทฤษฎี กฎเกณฑ์และแนวคิดต่างๆไปใช้
4. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถ และมีทักษะในการจำแนกรื่องราวที่สมบูรณ์ใดๆ ออกเป็นส่วนย่อยและมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัดระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหา หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
5. การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการรวบรวมส่วนย่อยต่างๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจน และมีคุณภาพสูงขึ้น
6. การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการวินิจฉัย ตีราคาของสิ่งของต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ช่วยประเมินค่านี้ อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมา หรือมีอยู่แล้วก็ตาม

พฤติกรรมด้านเจตคติ

เจตคติเป็นกระบวนการทางด้านจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก ความสนใจ เจตคติ การให้คุณค่า การปรับปรุงค่านิยม การแสดงคุณลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ รวมไปถึงความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ กันจะบอกแนวโน้มของบุคคลในการกระทำพฤติกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย ซึ่งได้แบ่งขั้นตอนการเกิดพฤติกรรมด้านเจตคติ ได้ดังนี้

1. การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่บุคคลถูกกระตุ้นให้ทราบว่าเหตุการณ์ หรือสิ่งเร้าบางอย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดี หรือมีภาวะจิตใจพร้อมที่จะรับ หรือให้ความพอใจต่อสิ่งเร้า นั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วย ความตระหนัก ความยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

2. การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคล ถูกใจให้เกิด ความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองพฤติกรรมขั้นนี้ประกอบด้วย ความยินยอม ความเต็มใจ และความพอใจที่จะตอบสนอง

3. การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่ บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นยอมรับว่า เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเองและได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรมขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบและการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

4. การจัดกลุ่มค่า (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่มโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมนั้น ในการจัดกลุ่มนี้ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยม และการจัดระบบของค่านิยม

5. การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่า บุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่านิยมเหล่านั้นจากดีที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวคอยควบคุมพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแผนทางการปฏิบัติ และการแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่เขา กำหนด

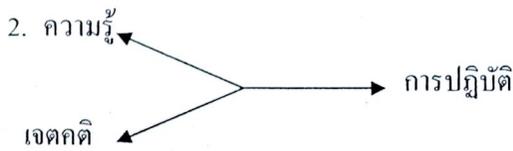
พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

พฤติกรรม ด้านการปฏิบัตินี้ เป็นการใช้ความสามารถ ที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้ง พฤติกรรม ที่แสดงออก และสังเกตได้ เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้าย ที่บุคคลปฏิบัติออกมา โดยมีด้านความรู้ และด้านเจตคติ เป็นตัวช่วยให้เกิดพฤติกรรมด้านการปฏิบัติที่ถูกต้อง แต่กระบวนการในการจะก่อให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและการตัดสินใจหลายขั้นตอน แต่นักวิชาการก็เชื่อว่ากระบวนการทางการศึกษาจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมการปฏิบัติได้

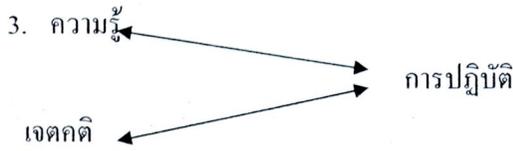
ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ (Knowledge) เจตคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice) ชาร์ท (Schwartz, 1975: 28 – 31) ได้ศึกษาถึงรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ สามารถสรุปรูปแบบของความสัมพันธ์ได้ เป็น 4 ลักษณะคือ

1. ความรู้ \longleftrightarrow เจตคติ \longleftrightarrow การปฏิบัติ

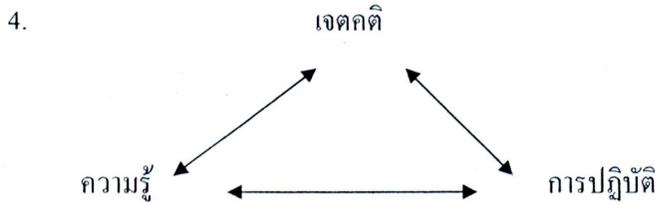
เจตคติเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดความรู้และการปฏิบัติดังนั้นความรู้มีความสัมพันธ์กับเจตคติ และเจตคติมีผลต่อการปฏิบัติ



ความรู้และเจตคติมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการปฏิบัติตามมา



ความรู้และเจตคติต่างกันทำให้เกิดการปฏิบัติได้ โดยที่ความรู้และเจตคติไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กัน



ความรู้มีผลต่อการปฏิบัติทั้งทางตรงและทางอ้อม สำหรับทางอ้อมนั้นมีเจตคติเป็นตัวกลางทำให้เกิดการปฏิบัติตามมาได้

จากรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่าพฤติกรรมแต่ละด้านส่งผลทำให้เกิดการปฏิบัติตามมาในตอนสุดท้าย ซึ่งเป็นการกระทำของสิ่งมีชีวิตที่สามารถวัดได้หรือสังเกตได้นั่นเอง

สรุปพฤติกรรม เป็นการกระทำที่สามารถสังเกตเห็นได้ โดยพฤติกรรม หรือการกระทำที่บุคคลที่วัยรุ่นชื่นชอบ เช่น ดารา หรือนักร้องที่วัยรุ่น ให้ความสนใจ ถ้าบุคคลนั้นปรากฏตามสื่อ หรือแสดงพฤติกรรม ว่าอะไรน่าสนใจหรือกำลังใช้ เช่น อุปกรณ์สื่อสารที่เป็นที่นิยมของกลุ่มของตนเอง หรือสังคมออนไลน์ที่ตนเองใช้คืออะไร ก็ทำให้วัยรุ่นสนใจและอยากใช้ตาม ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ ซึ่งปัจจุบันสื่อนิยมนำเสนอเกี่ยวกับอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย โดยใช้ ดารา นักร้องเพื่อเพิ่มยอดขาย โดยเสนอให้เห็นว่า เพียงใช้โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ก็สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค ซึ่งสามารถรับรู้ข่าวสารได้ครอบคลุมหรือใช้ประโยชน์หลากหลายตามต้องการได้ง่ายเพียงใช้อุปกรณ์สื่อสารดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับราคาอุปกรณ์ของสินค้าประเภทนี้ราคาไม่สูงมาก และสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค เป็นสังคมออนไลน์ที่ไม่มีค่าใช้จ่ายเมื่อมี ดารา นักร้องที่วัยรุ่นชื่นชอบใช้หรือเป็นค่านิยมของกลุ่มดารานักร้อง ก็ทำให้กลุ่มวัยรุ่นต้องการแสดงพฤติกรรมนั้นตามบุคคลที่ตนชื่นชอบ

ลีลาชีวิต (Lifestyle)

1. ลีลาชีวิต (Lifestyle) แบบแผนการดำเนินชีวิต แบบแผนชีวิต ลีลาชีวิตรวมทั้งครรลองชีวิต(Lifestyles or Style of life) เป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน และมีผู้ให้ความหมายของวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันตามแนวความคิดของแต่ละบุคคล ดังนี้

ชูลท์ (Shulth. 1984) กล่าวว่าวิถีชีวิตเป็นอุปนิสัยในการดำเนินชีวิตจนเป็นกิจวัตรประจำวันของแต่ละบุคคล โดยมีผลกระทบทางบวกหรือทางลบต่อบุคคลนั้น

วอล์กเกอร์ และคณะ (Walker, et al. 1987) กล่าวว่าวิถีชีวิต คือการกระทำและการรับรู้ของบุคคลเพื่อที่จะคงไว้หรือส่งเสริมให้เกิดความผาสุกความรู้สึกมีคุณค่า และความสุขสมบูรณ์ในชีวิตของแต่ละบุคคล

คุลบอก,เอิร์ลส์ และมอริส (Kulbok; Earls; and Montgomery, 1988: 25) กล่าวว่าวิถีชีวิต หมายถึง การที่บุคคลแสดงออกถึงพฤติกรรมการดำเนินชีวิต ซึ่งบุคคลนั้นได้เลือกแล้ว ซึ่งอาจที่มีผลกระทบ ต่อสุขภาพร่างกายของคนนั้น ในด้านดี หรือ ไม่ดีก็ได้

วาสนา ปุณณณวิวัฒน์ (2532) วิถีชีวิตหมายถึง แบบแผนนิสัย หรือพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวันมีผลทั้งทางบวกและทางลบต่อสุขภาพ

ครุณี ชุณหะวัตติ (2533) วิถีชีวิตเป็นการปฏิบัติหรือนิสัยการดำรงชีวิตเฉพาะบุคคล ซึ่งการปฏิบัตินี้ก่อให้เกิดผลดีหรือผลเสียต่อสุขภาพได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษา การเรียนรู้การเลือกปฏิบัติจนเป็นนิสัย หากบุคคลมีแบบแผนการดำรงชีวิตที่เหมาะสมจะก่อให้เกิดก่อให้เกิดมีสุขภาพดี เพราะสุขภาพของบุคคลจะขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านระบบแบบแผนการดำรงชีวิตมากกว่าด้านสิ่งแวดล้อม และกรรมพันธุ์

เพ็ญศรี เกิดนาค (2537) วิถีชีวิตหรือลีลาชีวิตหมายถึง การปฏิบัติตัวในกิจกรรมประจำวันของบุคคลในครอบครัว ซึ่งมีผลต่อสุขภาพทั้งทางบวกทางลบ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2541) วิถีชีวิตหรือลีลาชีวิตเป็นผลจากรูปแบบของพฤติกรรมที่บุคคลปฏิบัติจนเป็นนิสัย และส่งผลให้เกิดสภาวะสุขภาพที่เป็นปัญหาหรือเสี่ยงต่อการเป็นโรค/ปัญหาสุขภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างลีลาชีวิต สิ่งแวดล้อม และสภาวะสุขภาพเป็นความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนมาก

มัทรี ชุทรัพย์ (2543) ให้ความหมายของรูปแบบการดำเนินชีวิตว่า สภาพแวดล้อมต่างๆที่นักศึกษาได้สัมผัสในระหว่างเรียนในมหาวิทยาลัยผสมผสานกับสภาพภูมิหลังของนักศึกษาแต่ละคน ได้สร้างรูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยขึ้น โดยเกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นอยู่ การเข้าร่วมกิจกรรม การเข้าสังคมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน



สรุปได้ว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต หมายถึง แบบแผนการประพฤติปฏิบัติจนเป็นนิสัย ซึ่งเกิดจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่บุคคลนั้นได้รับแล้วถูกหล่อหลอมให้แต่ละบุคคลมี รูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันออกไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyle)

การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในแต่ละยุคไม่ได้เป็นไปอย่างไม่มีหลักเกณฑ์ มนุษย์อยู่รวมกันเป็นกลุ่มมีกฎหรือเกณฑ์ที่ทุกคนในกลุ่มพึงถือปฏิบัติ พฤติกรรมของแต่ละคนในกลุ่มจึงเป็นไปในทำนองเดียวกันไม่เพียงเท่านั้น พฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันก็จะมีรูปแบบที่เรียกว่า “ทำนองเดียวกัน” เช่นกัน บุคคลผู้เป็นสมาชิกของกลุ่ม ชั้นทางสังคมและวัฒนธรรมที่กล่าวมาแล้วนี้จะพัฒนาแบบแผนของการดำรงชีพ เพื่อใช้สังคม แบบหรือแบบแผนดังกล่าว เราเรียกว่ารูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) (อดุลย์ จาตุรงค์กุล และดลยา จาตุรงค์กุล, 2550: 287) รูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นแบบที่บุคคลจะใช้จ่ายและเวลาหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นแบบของการแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของบุคคลอันเป็นผลมาจากชนชั้นในสังคม อาจจะถูกกล่าวโดยสรุปว่าแบบของการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับ

1. วิถีดำรงชีพ เช่น อาชีพที่ทำ อาหารที่ทานในแต่ละมื้อ เช่น อาหารเช้า หรือการรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดตามศูนย์การค้าต่างๆ เป็นต้น
2. สินค้าที่ซื้อ มีผลต่อรูปแบบการเสนอขาย เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก
3. วิธีการใช้สินค้า กลุ่มสินค้าที่เน้นความสะดวกสบาย เช่น ใต้ต้นไม้
4. รับรู้ประโยชน์ของสินค้า ใช้เพื่อผ่อนคลาย ประหยัดเวลา และเป็นเครื่องแสดงสถานะภาพ

3. รูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้การวัด AIOs (Activities Interests and Opinions)

จิตนิสัย/จิตวิทยาตามรูปแบบการดำเนินชีวิตที่นิยมมากขึ้นเนื่องจากชี้ให้เห็นถึงลักษณะของผู้บริโภคและอธิบายลักษณะทางจิตวิทยาที่ละเอียด แม่นยำ กว่าเรื่องประชากรศาสตร์ ส่วนลักษณะจิตวิทยา (Psychographics) เป็นเทคนิคหนึ่งที่ใช้อธิบายหรือวัดรูปแบบการดำเนินชีวิต เทคนิคดังกล่าวสามารถวัดในเชิงปริมาณและใช้กับตัวอย่างที่มีจำนวนมากได้ (อดุลย์ จาตุรงค์กุล และดลยา จาตุรงค์กุล, 2550: 294) Psychographics เป็นเทคนิคที่นักวิจัยผู้บริโภคใช้เพื่อวัดแบบของการใช้ชีวิต คำที่ใช้แทนกันคือ AIOs ซึ่งหมายถึง การวัดกิจกรรม (Activities) ความสนใจ (Interest) และความเห็น (Opinions)

รายละเอียดของ AIOs มีดังนี้

กิจกรรม (A) หมายถึง ปฏิบัติการที่แสดงออก เช่น ดูโทรทัศน์ การเรียน การเล่น อินเทอร์เน็ต การออกกำลังกาย การนอนหลับพักผ่อน การท่องเที่ยว การใช้เวลาว่าง

ความสนใจ (I) เป็นความสนใจในเรื่องราว เหตุการณ์หรือวัตถุ โดยมีระดับของความตื่นตัวที่เกิดขึ้นเมื่อได้ตั้งใจติดต่อกันหรือมีความตั้งใจเป็นพิเศษ

ความคิดเห็น (O) เป็นไปในรูปคำพูดหรือเขียน“ตอบ” ที่บุคคลตอบต่อสถานการณ์ที่กระตุ้นเร้าที่มีการถามคำถาม ความคิดเห็นเราใช้เพื่ออธิบายการแปลความหมาย การคาดคะเน และการประเมินค่า เช่น เชื่อในสิ่งซึ่งบุคคลอื่นตั้งใจ ความเชื่อเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอนาคต ประเมินรางวัลที่จะได้รับจากการเลือก ทางเลือกและโทษที่จะเป็นผลของการเลือกทางเลือกโดยจะแสดงตัวอย่าง

การจัดกลุ่ม AIOs ดังตาราง

กิจกรรม (Activities)	ความสนใจ (Interest)	ความคิดเห็น (Opinions)	ประชากรศาสตร์ (Demographics)
ทำงาน	ครอบครัว	พวกคนอื่น	อายุ
งานอดิเรก	บ้าน	เรื่องเกี่ยวกับสังคม	การศึกษา
เหตุการณ์ทางสังคม	งานในอาชีพ	การเมือง	รายได้
วันหยุดพักผ่อน	ชุมชน	ธุรกิจ	อาชีพ
บันเทิง	พักผ่อน	เศรษฐศาสตร์	ขนาดครอบครัว
สมาชิกสโมสร	แฟชั่น	การศึกษา	ที่อยู่อาศัย
ชมรม	อาหาร	สินค้า	ภูมิศาสตร์
จ่ายของ	สื่อต่าง ๆ	อนาคต	ขนาดเมืองที่อาศัย
กีฬา	ความสำเร็จ	วัฒนธรรม	ขั้นตอนวงจรชีวิต

ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้การวัด AIOs (Activities Interests and Opinions) โดยเลือกให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักศึกษา โดยได้เลือกและประยุกต์ใช้ข้อมูลในตารางดังนี้

กิจกรรม	การศึกษา	กลุ่มประชากร
งานอดิเรก	การเข้าเรียน	อายุ
วันหยุดพักผ่อน	การทำงานกลุ่ม	การศึกษา
บันเทิง	การทำงานเดี่ยว	รายได้
ชมรม	สมาธิในการเรียน	ที่อยู่อาศัย
กีฬา, ออกกำลังกาย	การทบทวนบทเรียน	
พักผ่อน	ผลการเรียน	
อาหาร		

สรุป ลีลาชีวิต คือ นิสัยการดำเนินชีวิต จนเป็นกิจวัตรประจำวันของแต่ละบุคคล โดยมีผลกระทบทางบวกและลบของบุคคลนั้น ซึ่งลีลาชีวิตของนักศึกษาที่กระทำเป็นประจำประกอบด้วย 2 ด้านหลักคือ ด้านการศึกษา เช่น การเข้าชั้นเรียน การทำงานเดี่ยว การทำงานกลุ่ม การทำงานที่ได้รับมอบหมาย การทบทวนบทเรียน ผลการเรียน และ ด้านการใช้กิจวัตรประจำวัน เช่น การพักผ่อน การรับประทานอาหาร ออกกำลังกาย การเข้าชมรมหรืองานอดิเรกต่างๆที่ทำร่วมกับเพื่อน และครอบครัว

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

1. ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งอยู่ในระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมจากวัยเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมนั้นๆ ยอมรับ โดยที่วัยรุ่นนั้นไม่เพียงแต่มีการเจริญเติบโตทางร่างกายเท่านั้นแต่ยังมีการเจริญเติบโตทางสังคมที่อยู่ในกรอบของวัฒนธรรมแต่ละที่ด้วยในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่า ช่วงความเป็นวัยรุ่น (Adolescent) ได้ขยายออกไป คือจากอายุ 12-18 ปี เป็น 12-25 ปี เนื่องจากเหตุผลที่ว่า ปัจจุบันเด็กต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถพึ่งตนเองได้ทางเศรษฐกิจจึงต้องยืดเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะจิตใจช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมา

2. พัฒนาการของวัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่นสามารถแบ่งกล่าวได้เป็น 4 ด้าน ดังนี้

พัฒนาการทางร่างกาย

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของเด็กวัยรุ่น ส่วนใหญ่เกิดจากการทำงานของต่อมไร้ท่อ (Ductless Gland) ซึ่งจะเริ่มทำหน้าที่ผลิตฮอร์โมนอันจะมีผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กมาก เด็กที่ไม่ได้รับคำแนะนำให้มีความรู้พื้นฐานในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะทำให้เด็กวัยรุ่นเข้าใจผิดคิดว่าเป็นความผิดปกติที่ไม่เหมือนคนอื่น มีผลทำให้เด็กเกิดความไม่แน่ใจ และขาดความมั่นใจในตัวเอง แต่เมื่อผ่านช่วงวัยของวัยรุ่นตอนต้นมาแล้ว เด็กจะมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น เพราะพบว่าสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของตนนั้นก็เกิดขึ้นกับผู้อื่นด้วยเหมือนกัน

พัฒนาการทางอารมณ์

อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นเป็นผลต่อเนื่องมาจากวัยแรกเริ่ม และอาจทวีความรุนแรงขึ้นบ้าง ความรู้สึกของเด็กจะเป็นแบบตรงไปตรงมา เปิดเผย ไม่สามารถเก็บความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบได้ เด็กวัยรุ่นยังมีความเคลือบแคลงสงสัยตนเองในเรื่องต่าง ๆ อยู่ในบางสถานการณ์จะมีพฤติกรรมแสดงความเป็นคนมีเหตุมีผล แต่บางครั้งก็มีพฤติกรรมทำตามใจตัวเอง เป็นเหตุให้เกิดความสับสน และขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครอง ตลอดจนครูอาจารย์ ที่จะให้คำแนะนำสั่งสอน ซึ่งให้เห็นถึงสิ่งที่ควรทำและไม่ควรทำ ผลของการกระทำของบุคคลต่าง ๆ ที่มีให้เห็นเป็นตัวอย่างเป็นสังคม พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี วิธีนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจตัวเอง มีความพยายามในการปรับตัว และสามารถลดความตึงเครียดที่เกิดขึ้นได้ อยากรู้ก็ตาม อาจสรุปได้ว่า การที่เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่ายอาจมีสาเหตุมาจากสิ่งต่อไปนี้

1. สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อิทธิพลของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เป็นประการหนึ่งที่ทำให้เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์จุ่นมัวง่าย อารมณ์ไม่คงเส้นคงวา เพราะเด็กมีความกังวลใจในบุคลลิกภาพของตัวเอง เช่น ความอ้วน ความสูง ความเตี้ย ความผอม การมีลิวด์ที่ใบหน้า เสียงที่เปลี่ยนไป เป็นต้น เนื่องจากสัดส่วนที่เปลี่ยนไปจากวัยเด็กและมีรูปร่างลักษณะใกล้เคียงกับผู้ใหญ่ทำให้เด็กสนใจในตนเองมากขึ้น ต้องการเลียนแบบผู้ใหญ่ทั้งพฤติกรรมและการแต่งกาย แต่ผู้ใหญ่มักไม่เห็นด้วยเนื่องจากไม่ต้องการให้เด็กแสดงความเป็นหนุ่ม หรือเป็นสาวเร็วเกินไปจึงทำให้เด็กวัยรุ่นมีข้อขัดแย้งกับพวกผู้ใหญ่ในเรื่องการแต่งกายหรือการแสดงออกทางพฤติกรรมเสมอ

2. สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะภายใน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานของต่อมไร้ท่อซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงของอวัยวะภายในทำให้เด็กวัยรุ่นมีพลังงานมาก และไม่ค่อยใช้พลังงานที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ เด็กวัยรุ่นบางคนอาจใช้เวลาส่วนตัวอยู่กับเพื่อนฝูงในการช้อปปิ้งหรือเล่นกีฬา หรือเตร็ดเตร่ตามศูนย์การค้า ซึ่งบางครั้งไม่เป็นที่พอใจของผู้ใหญ่ จึงมีการต่อว่า ซักถาม ทะเลาะวิวาทเกิดขึ้นในบ้าน ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กยิ่งหนีออกจากบ้านและเพิ่มปัญหาความขัดแย้งมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เมื่อต่อมเพศเริ่มทำงาน เด็กวัยรุ่นจะเริ่มสนใจเพศตรงข้าม มีการแต่งกายที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง มีพฤติกรรมที่เรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม พฤติกรรมเหล่านี้ บางครั้งก็เป็นสิ่งที่ขัดหูขัดตาของผู้ใหญ่ที่พบเห็น

3. การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ เนื่องจากการที่เด็กวัยรุ่นเริ่มก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น การวางตัวในสังคม การแต่งกายความรับผิดชอบในหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมาย การแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน และของผู้ใหญ่ สิ่งเหล่านี้มีผลให้เด็กวัยรุ่นมีความอึดอัดใจ คับข้องใจ เนื่องจากไม่มีความแน่ใจว่าตนจะทำได้ดีหรือไม่

ลักษณะทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ลักษณะทางอารมณ์ของเด็กวัยรุ่น มีดังนี้

1. อารมณ์อ่อนไหวง่าย ลักษณะทางอารมณ์ที่อ่อนไหวง่ายนี้มีความสัมพันธ์กับการให้ความสนใจทางการเขียน การอ่าน การฟังบทเพลง บทกลอน บทกวีที่ร่าพันถึงความรัก ความผิดหวัง ความเศร้าโศกเสียใจ ซึ่งเด็กอาจมีหรือไม่มีประสบการณ์ตรงก็ได้ เพราะเด็กวัยนี้ มีจินตนาการมาก เด็กสามารถคิด และมีอารมณ์คล้อยตามสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่าน ได้พบเห็น และสามารถบรรยายอารมณ์ดังกล่าวตามจินตนาการของตนเองได้เป็นอย่างดี

2. อารมณ์รุนแรง อารมณ์รุนแรงของเด็กวัยรุ่นทำให้ชอบทำอะไรบ้าบิ่น เสี่ยงภัยไม่กลัวอันตราย บางครั้งทำแบบไม่คิดหน้าคิดหลังแล้วจะมารู้สึกผิดในภายหลังเสมอ ส่วนใหญ่พฤติกรรมรุนแรงเหล่านี้มักเกิดเมื่ออยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เด็กต้องการพิสูจน์ให้เห็นถึงความรักเพื่อน ต้องการแสดงความสามัคคีกัน มีความเห็นที่สอดคล้องกัน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ขอมทำทุกอย่างเพื่อเพื่อนได้ นอกจากนี้ เด็กวัยรุ่นยังมีความเชื่อมั่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างรุนแรง เช่น ความเชื่อในศาสนา ความเชื่อในคุณความดีของบุคคลที่ตนรักและผูกพัน

3. อารมณ์ไม่คงที่ ไม่สม่ำเสมอ เปลี่ยนแปลงวุ่น เดี่ยวรักก็เดี่ยวโกรธ กระสับกระส่าย อยู่ไม่สุข มีความกระตือรือร้น อยากทำโน่นทำนี่ตลอดเวลา และหากทำได้สำเร็จก็จะดีใจแต่หากทำไม่สำเร็จก็จะเสียใจ จะโกรธตัวเอง ลงโทษตัวเอง เกิดความท้อแท้หมดหวังได้ง่าย

4. **อารมณ์ค้าง** ความเครียด ความวิตกกังวลในเรื่องต่าง ๆ ไม่สามารถถูกขจัดให้หายในเวลาอันสั้นได้ เด็กวัยรุ่นมักหมกมุ่นกับปัญหาต่าง ๆ ที่ตนสับสนและแก้ไม่ได้ หรือไม่ได้รับความเข้าใจจากผู้ใหญ่ เช่น บางครั้งเด็กอาจมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อแม่ผู้ปกครอง ทำให้มีอารมณ์หงุดหงิดเมื่อไปโรงเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ขาดสมาธิในการเรียน ในทางกลับกัน บางครั้งเด็กมีปัญหาเกี่ยวกับครูอาจารย์ที่โรงเรียน หรือกับเพื่อนนักเรียนในห้อง เมื่อกลับมาบ้านก็มักจะอารมณ์เสีง่าย เป็นเหตุให้เกิดการทะเลาะวิวาทกับบุคคลในบ้าน บางครั้งเด็กใช้วิธีการเก็บตัวอยู่ในห้องส่วนตัว ไม่ต้องการให้ใครเข้ามาซักถาม จนกว่าจะรู้สึกสบายใจเอง ซึ่งพ่อแม่จำเป็นต้องเข้าใจและไม่พยายามรบกวนเข้าหาเมื่อเขายังไม่ต้องการพูดคุยกับใคร ควรพยายามหาโอกาสชี้แจงให้เห็นถึงความจำเป็นในการควบคุมรักษาอารมณ์ให้ได้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

พัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่น

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมของวัยรุ่นถือเป็นพัฒนาการที่สำคัญด้านหนึ่ง เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดกับเจตนาคติและพฤติกรรมทางสังคมทุกอย่าง วัยรุ่นต้องการอิสระเสรีภาพในด้านการคบเพื่อน การเที่ยวเตร่ เมื่อวัยรุ่นรู้สึกว่าคุณค่าความมั่นใจ พวกเขาจะชดเชยความรู้สึกนั้นด้วยการหันเข้าหาเพื่อน การเลือกเข้ากลุ่มเพื่อนเป็นการชดเชยสิ่งที่เขาต้องการ ซึ่งบางครั้งพ่อแม่ผู้ปกครองไม่สามารถตามใจได้เนื่องจากยังมองเห็นว่ายังเด็กอยู่หรือยังเล็กเกินไป จึงมักไม่ค่อยอนุญาตให้ไปเที่ยวกันตามลำพัง เด็กวัยรุ่นมักมีพฤติกรรมต่อต้านและไม่ค่อยอยากสนทนากับสมาชิกในบ้าน แต่อยากคุยกับเพื่อนมากกว่าเพราะรู้สึกเป็นอิสระดี จะพูดคุยกันอย่างไรแบบใดก็ได้ นอกจากนี้ เด็กวัยรุ่นยังมีความรู้สึกไร้ค่าความรู้สึกน้อยโดยเฉพาอย่างยิ่งน้อยเล็ก ๆ ที่ชอบชุกชุน รื้อข้าวของส่วนตัว เด็กมักอารมณ์เสีงเมื่อถูกขอร้องให้ช่วยดูแลน้อง จากเหตุผลดังกล่าวทำให้เด็กวัยรุ่นไม่ชอบอยู่บ้าน ตามความจริงแล้ว การที่เด็กได้คบเพื่อนตามความพอใจของตน หรือการได้อยู่กับกลุ่มเพื่อนนั้นก็ให้ประโยชน์หลายอย่างแก่เด็ก เช่น การปรับตัว การวางตัวให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน การเสีงสละ การประนีประนอมกันระหว่างกลุ่ม กล่าวได้ว่า การปรับตัวให้เข้ากับสังคมถือเป็นงานพัฒนาการที่ยากที่สุดของเด็กวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปรับตัวให้เข้ากับเพศตรงข้าม อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเด็กวัยรุ่นมีความรู้สึกว่าคุณค่าตนเองมีการเจริญเติบโตทางร่างกายเหมือนผู้ใหญ่ทุกอย่าง แต่ก็ยังมีความไม่แน่ใจว่าคุณค่าตนเองยังเป็นเด็กอยู่หรือผู้ใหญ่กันแน่ เด็กจะมีความกระวนกระวายใจกลัวว่าจะไม่เป็นที่ยอมรับของเพื่อน เด็กมีความพยายามที่จะหาเอกลักษณ์ของตนเองให้ได้ (Ego Identity) เพื่อจะได้มีความมั่นใจในตัวเอง และพร้อมที่จะก้าวสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งเมื่อวัยรุ่นพัฒนามากขึ้น เขาจะสามารถพัฒนาภาพพจน์ของตนเองอย่างแท้จริงได้ โดยไม่ต้องการเพื่อนเพื่อมาชดเชยในสิ่งที่เขาขาดอีกต่อไป เด็กจะเริ่มค้นหาเพื่อนแท้ที่แสดงตัวเองอย่างแท้จริง และพร้อมที่จะปกป้องเพื่อนด้วยกัน

ลักษณะทางสังคมของวัยรุ่น

วัยรุ่นทั่วไปมีลักษณะทางสังคมดังนี้

1. มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ น้อยลงแต่มองอย่างลึกซึ้งมากขึ้น ความสนใจในเรื่องบางอย่างอาจมีอิทธิพลมาจากเพื่อนวัยเดียวกัน เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน การเที่ยวเตร่ การสนทนาในเรื่องต่าง ๆ อาจเป็นสาเหตุแห่งการเริ่มสนใจในเรื่องบางเรื่องและต้องการรู้ให้ลึกซึ้งขึ้น เด็กจะแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น หาหนังสืออ่าน ชักถามจากผู้รู้ เขียนจดหมายหรือใช้โทรศัพท์เพื่อชักถาม

2. มีการแสดงออกที่เหมาะสมตามเพศและวัยมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางเจตคติและพฤติกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้นตามเพศและวัย เด็กจะมีความพยายามในการปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานภาพทางสังคมของตนมากขึ้น เด็กในกลุ่มจะมีอิทธิพลต่อกัน เด็กจะเรียนรู้การรักษามิตรภาพ ความซื่อสัตย์ต่อกลุ่ม

3. การคบเพื่อนจะเริ่มมีมาตรฐานทางวัฒนธรรมแบบผู้ใหญ่ เด็กวัยรุ่นจะพัฒนารูปแบบ ตลอดจนเหตุผลในการเลือกคบเพื่อนมากขึ้นตามวัย แนวคิดในการเลือกเพื่อนจะเปลี่ยนไป เช่น ในวัยเด็กจะมีการคบเพื่อนกลุ่มใหญ่ คบเพื่อเที่ยว หรือเล่นด้วยกัน แต่เมื่อเติบโตขึ้นจำนวนสมาชิกในกลุ่มจะเริ่มลดน้อยลง จะมีการเลือกสรรมากขึ้น มีการเลือกคบเพื่อนที่เข้าใจกัน มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน และมีความลึกซึ้งผูกพันกันมากขึ้น วัยรุ่นมักมีเพื่อนสนิท 1-2 คนที่สามารถพูดคุยและระบายสิ่งต่าง ๆ ให้กันและกันฟังได้ แต่บางคนอาจมีเพื่อนจากกลุ่มย่อยหลายกลุ่มมารวมกัน แต่ไม่ว่าจะมีจำนวนเท่าใดกลุ่มเพื่อนที่วัยรุ่นคบกันอยู่จะมีการแสดงออกที่แสดงให้เห็นการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และได้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่สนใจร่วมกัน สถานภาพของเด็กวัยรุ่นจะได้รับการยอมรับในกลุ่มมากกว่าจากพ่อแม่ บางคนไม่กล้าแต่งตัวหรือทำสิ่งใดที่ผิดจากกลุ่มเลย แต่เมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายเด็กจะค่อย ๆ แยกตัวเองออกจากกลุ่มและเริ่มมีข้อสงสัยเกี่ยวกับความคิดของเพื่อน ๆ ในกลุ่มด้วย และในขณะที่เดียวกันก็เริ่มมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น และสามารถตัดสินใจด้วยตัวเองได้ เขาจะเริ่มเมื่อความคิดของกลุ่มและหันมาสร้างสรรค์แบบแผนของตนเอง นั่นคือการก้าวสู่ภาวะของความเป็นผู้ใหญ่ แต่ไม่ได้หมายความว่าเขาจะทิ้งเพื่อนไปเสียหมดเพียงแต่เป็นการมองเพื่อนในอีกมุมมองหนึ่งเท่านั้น

4. ยอมรับการเป็นสมาชิกของหมู่คณะตามค่านิยมและความสนใจในสิ่งเดียวกัน เด็กเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเอง ความเข้าใจในตัวเอง ต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนเพื่อให้มีความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัย และสามารถถกปัญหากันได้ จากการศึกษาของสนีฟลี (Snievly, 1986) พบว่าเด็กส่วนมากได้ประสบการณ์และการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ จากสภาพการเรียนการสอนที่มา

จากการแสดงความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยม และความรู้สึกของกลุ่มเพื่อนร่วมชั้น และเพื่อนร่วมกลุ่ม

5. มีความคิดถึงเรื่องฐานะ ยศศักดิ์และตำแหน่งมากขึ้นเด็กวัยรุ่นเริ่มมีความคิดเป็นตัวของตัวเอง ต้องการมีผู้นำกลุ่ม ในกรณีของการเป็นผู้นำกลุ่ม โดยทั่วไปมักเป็นเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจดี เพราะสามารถเข้ากับสังคมทุกรูปแบบได้ ในการดำเนินการกิจกรรมต่าง ๆ มักมีการเลือกสรรตัวแทน หรือมีการแต่งตั้งตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อมอบหมายหน้าที่ในแต่ละบทบาทให้ชัดเจน

6. มีกิจกรรมทางสังคมที่มีพิธีรีตองมากขึ้น มีความรับผิดชอบในสังคมมากขึ้น ต้องการมีส่วนร่วมเข้าช่วยเหลือ และแก้ไขปัญหาสังคมร่วมกับผู้ใหญ่

7. มีการนับพบเพื่อนต่างเพศบ่อยขึ้น มีความสัมพันธ์เพื่อการมีครอบครัวมากขึ้น เด็กวัยรุ่นจะแสวงหาวิธีการอ่านใจเพื่อนเพศตรงข้ามที่ตนสนใจด้วยวิธีการต่าง ๆ การคบหาสมาคมในชั้นแรก ๆ นั้นเป็นในลักษณะศรัทธาใจออกซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การมีชีวิตคู่ร่วมกันต่อไป

ขั้นตอนการพัฒนาการเป็นกลุ่มของวัยรุ่น

ขั้นตอนการพัฒนาเป็นกลุ่มของวัยรุ่นมีดังนี้

ขั้นที่ 1 การพัฒนาการของกลุ่มวัยรุ่นชาย-หญิง เป็นแบบอิสระต่อกัน

ขั้นที่ 2 มีการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างโดยมีการแยกเพศของกลุ่มชายกลุ่มหญิงแม้ว่าจะรวมอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

ขั้นที่ 3 การปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นชายหญิงที่มีพัฒนาการในขั้นสูงสุดแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยหลายกลุ่ม แต่ยังคงมีความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มด้วย(เป็นลักษณะของการจับคู่แต่ยังอยู่ในกลุ่ม)

ขั้นที่ 4 เริ่มแบ่งแยกจากคู่ที่ติดกันอยู่กับกลุ่มเป็นคู่เดียว

ลักษณะการเข้ากลุ่มของเด็กวัยรุ่น

การเข้ากลุ่มเกิดจากปัญหาที่เด็กวัยรุ่นเกิดความกังวลใจในการเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง ทำให้เกิดความไม่มั่นใจและพยายามหาทางออกเพื่อให้ตนเองสบายใจ พ้นจากความตึงเครียด เด็กวัยรุ่นต้องการให้เพื่อนยอมรับให้ตนเป็นสมาชิกของกลุ่มโดยการแต่งกายเหมือนกัน การพูดจาที่ใช้ภาษาในระดับเดียวกัน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันตามความสนใจของกลุ่ม ความสัมพันธ์ของกลุ่มเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อตัวเด็กและสังคม เด็กวัยรุ่นจะเข้ากลุ่มเพื่อแก้เหงา และสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง การเข้ากลุ่มจะช่วยให้สังคมของเด็กกว้างขวางขึ้น สามารถมองเห็นปัญหาของผู้อื่นด้วย ซึ่งจะทำให้เข้าใจชีวิตมากขึ้น นอกจากนั้น เด็กวัยรุ่นยังเป็นวัยของความกระตือรือร้น ต้องการเป็น

อิสระ ออกสู่สังคมนอกบ้าน แต่ยังไม่มีความมั่นใจจึงใช้การคบเพื่อนรุ่นเดียวกัน วัยเดียวกันมา รวมกลุ่มกัน ความกระตือรือร้นในการออกจากบ้านเพื่อไปหาเพื่อนจะมีมากขึ้นเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความเข้าใจ ความรัก ความผูกพันของเกที่มีต่อพ่อแม่ผู้ปกครอง ถ้าความสัมพันธ์ภายในครอบครัวดี เด็กวัยรุ่นจะมีความคิดไปในทางที่ดี มีกิจกรรมที่ร่วมกันสร้างสรรค์ประโยชน์ แต่หากความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี เด็กจะมีพฤติกรรมเรียกร้องความรัก ความสนใจในรูปแบบต่าง ๆ เด็กต้องรวมกลุ่มเพื่อหาที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการความอบอุ่นและความเข้าใจจากกลุ่มเพื่อนเพื่อมาทดแทน เด็กจะยอมทำตามทุกอย่างแม้จะเป็นเรื่องที่ไม่เห็นด้วย พฤติกรรมบางอย่างอาจเป็นพฤติกรรมชนิดต่อต้านสังคม ทำอย่างขาดสติ ขาดความยั้งคิด ขาดเหตุผล และอาจจะถูกใช้เป็นเครื่องมือของคนที่ไม่หวังดี และในที่สุดคือการสูญเสียอนาคตของตนเองต่อมา

เด็กวัยรุ่นให้ความสำคัญต่อการคบเพื่อน และกลุ่มเพื่อนมาก ถ้าเขาได้รับการปฏิเสธจากเพื่อน เขาจะเสียใจมากจนสามารถทำอันตรายตัวเองได้ เพราะเด็กวัยนี้มีอารมณ์รุนแรงเกินกว่าที่ผู้ใหญ่จะเข้าใจได้ พ่อแม่ควรให้ลูกเลือกคบเพื่อนด้วยตัวเองโดยมีหลักของเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่สำคัญของประชาธิปไตย แต่บางครั้งเมื่อเด็กพาเพื่อนที่ไม่น่าจะคบมาบ้าน แม้ว่าพฤติกรรมของเด็กเหล่านั้นจะสร้างความไม่สบายใจให้แก่พ่อแม่ แต่ให้ถือว่าเป็นโอกาสที่ผู้ใหญ่จะสังเกตลักษณะการคบเพื่อนของลูกได้ก่อนที่จะเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการคบเพื่อนของเขา โดยปกติ เพื่อนจะเป็นบุคคลที่ก่อให้เกิดประโยชน์และมีอิทธิพลเหนือกันและกัน เด็กต้องการ โอกาสที่จะเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างไปจากตัวเขา เช่น เด็กที่มีนิสัยเป็นเด็กอยู่ตลอดเวลาต้องการเพื่อนที่มีวุฒิภาวะสูงกว่าเด็กซึ่งขาดความต้องการเพื่อนกล้าหาญ พ่อแม่จึงควรให้การดูแลเอาใจใส่เป็นพิเศษเพื่อป้องกันเพื่อนที่จะมามีอิทธิพลในทางที่ไม่ดีเหนือเด็กของเราเนื่องจากเด็กประเภทนี้มักมีประสบการณ์เหนือชั้นจนได้รับการยอมรับว่าเป็นวีรบุรุษ (Hero) ของเด็กในละแวกเดียวกันจนเกิดการเอาอย่างกันได้ จากการศึกษาของ ไวท์เบคและเพื่อน (Whitbeck et.al, 1989) พบว่า กลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นจะต้องมีความสนใจ ค่านิยม และความคิดเห็นในเรื่องใหญ่ ๆ ตรงกัน และยิ่งกว่านั้น จากการวิจัยของ แคนเดล (Kandel, 1981) ยังสนับสนุนอีกว่า อายุ เพศ และผิว คือสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการก่อกลุ่มมากที่สุด โดยทั่วไป ลักษณะกลุ่มของเด็กวัยรุ่นอาจแบ่งออกได้ดังนี้

1. แก๊ง (Gang) หมายถึงกลุ่มผู้ร่วมคิดที่มีแนวคิดเดียวกัน สมาชิกของแก๊งมักจะเป็นเพศเดียวกัน เจตนาคิดที่พ้องต้องกันเป็นกิจกรรมพื้นฐานของกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มอาจจะมาจากบุคคลต่างฐานะ หรือต่างวัย จากการศึกษาพบว่าครอบครัวยากจนจะมีความกระตือรือร้นในการเข้าแก๊งมากกว่าเด็กที่มีฐานะร่ำรวย โดยส่วนใหญ่จุดประสงค์ของการรวมแก๊งมักถูกมองในด้านลบ และพฤติกรรมต่อต้านสังคม (Anti-social behavior) มีพฤติกรรมก่อความสงบสุขของผู้อื่น เด็กชายจะมีแนวโน้มของการเข้ากลุ่มมากกว่าเด็กหญิง (Hurlock, Elizabeth B., 1975)



2. การรวมกลุ่มในลักษณะกลุ่มย่อย หรือกลุ่มเพื่อนสนิท (Cliques) เพื่อนสนิทของเด็กวัยรุ่นจะมีประมาณ 2-3 คน ซึ่งเป็นเพศเดียวกัน มีความสามารถและความสนใจคล้าย ๆ กัน แต่ละคนจะมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน มีการถกเถียงกันบ้างเมื่อความคิดเห็นไม่สอดคล้องกัน กลุ่มเพื่อนสนิทนี้เกิดจากการแยกตัวออกจากกลุ่มใหญ่

3. กลุ่มเพื่อนสนิทที่ใหญ่ขึ้นจากกลุ่มย่อยคือ Crowds แยกเกิดจากการพบเจอในงานปาร์ตี้ หรืองานสังสรรค์ที่เจอกันในกลุ่มใหญ่ ความสนใจของสมาชิกในกลุ่มอาจเหมือนกันหรือไม่เหมือนกันก็ได้ แต่จะเกิดความพอใจที่จะคบหากันต่อไป แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นเพื่อนสนิทกันกับทุกคนในกลุ่ม แต่จะเป็นการเลือกเฟ้นเพื่อนที่ถูกใจมาก ๆ เป็นกลุ่มย่อย (Cliques) ต่อไป

4. การจับคู่กันหรือการเป็นเพื่อนคู่หู (Pal) หรือ (Chums) คู่หูคือเพื่อนคนสนิทที่สามารถบอกความลับของกันและกันได้ มีความไว้วางใจซึ่งกันและกันมากที่สุด สามารถพิสูจน์ให้เห็นความเป็นเพื่อนแท้ได้ จะเป็นเพื่อนที่รักและให้อภัยกันได้ มีอัธยาศัยและรสนิยมใกล้เคียงกัน และจะมีเพียง 1-2 คนเท่านั้น ความสัมพันธ์ของการเป็นคู่หูบางรายอาจคบกันได้ยาวนานจนถึงวัยผู้ใหญ่ การเป็นคู่หูเป็นผลจากการพัฒนามาจากกลุ่มเพื่อนสนิท

การเข้าร่วมกลุ่มกันของเด็กวัยรุ่น อาจมีทั้งผลดีและผลเสียซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

ข้อดีของการเข้ากลุ่ม

1. เพื่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน เป็นการหลีกเลี่ยงความรู้สึกเบื่อหน่าย อาการเซ็งที่เกิดขึ้น ความว้าเหว่ ความวิตกกังวลในเรื่องต่าง ๆ ทำให้เด็กวัยรุ่นมีสิ่งยึดเหนี่ยว ไม่มีความรู้สึกว่าถูกทอดทิ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กวัยรุ่นที่มีครอบครัวแตกแยกหรือมีปัญหาในครอบครัว เด็กจะสามารถพูดคุยกับเพื่อนที่มีปัญหาเหมือนกันได้

2. เพื่อช่วยสร้างประสบการณ์การอยู่ร่วมกันในสังคมให้มากขึ้น ให้สามารถปรับตัวกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมได้ มีการเรียนรู้บุคลิกภาพของคนในกลุ่ม เรียนรู้การวางตัว เพื่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้และเข้าใจในบทบาทของตนต่อไป

3. เพื่อช่วยลดความเพ้อฝันลง มีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น ความเพ้อฝัน (Fantasy) เป็นการปรับตัวเพื่อให้พ้นจากความวิตกกังวลในปัญหาต่าง ๆ เพียงชั่วคราว อาจเรียกว่าเป็นการฝันกลางวัน (Day dream) ก็ได้ การเข้ากลุ่มทำให้ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน ได้มีเพื่อนสนทนา ไม่มีเวลาฝันกลางวัน

4. เพื่อการค้นหาการ เด็กวัยรุ่นจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินเบิกบานใจได้ผ่อนคลายความตึงเครียด หรือความกดดันในปัญหาที่กำลังประสบอยู่ ปัญหาบางปัญหาเด็กไม่สามารถเล่าให้ผู้ใหญ่ฟังได้ เช่น เรื่องความสนใจในเพศตรงข้าม เด็กต้องการปิดบังไว้เป็น

ความลับสำหรับผู้ใหญ่ แต่อยากเล่าให้ใครสักคนฟังเพื่อระบายความในใจ ได้ปรับทุกข์กับเพื่อนที่มีปัญหาคล้ายตนเองเพื่อระบายความอัดอั้นใจ

5. เพื่อพัฒนาการทางด้านสังคม เด็กได้พบปะเพื่อนต่างเพศและเรียนรู้การเข้าสังคมร่วมกัน การเข้ากลุ่มเพื่อนจะทำให้เด็กรู้จักการเสียสละ การเห็นแก่ส่วนรวม การประนีประนอมกัน เพราะการอยู่ร่วมกันไม่มีใครสามารถเอาแต่ใจตัวเองได้ เมื่ออยู่ในวัยเด็ก เด็กจะยึดตนเองเป็นใหญ่ (Ego centric) ไม่มีเหตุผลที่สมควรในการคบเพื่อน แต่ในวัยรุ่น เด็กเข้ากลุ่มด้วยการทำกิจกรรมร่วมกัน เรียนรู้ที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความอดทนมีการรับมติของส่วนใหญ่ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อวัยผู้ใหญ่ต่อไป

6. เพื่อความเป็นอิสระส่วนตัว เป็นการได้รับอิสรภาพจากกฎเกณฑ์ที่บ้าน ไม่ต้องอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่

7. เพื่อตอบสนองพลังทางเพศ การได้เข้ากลุ่มร่วมกันทั้งเพศหญิงและเพศชายทำให้มีการรู้จักเพศตรงข้ามมากขึ้น และเป็นการได้แสดงออกถึงสิ่งที่ตนสนใจใฝ่รู้ในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเพศตรงข้ามในทางที่สังคมยอมรับซึ่งกันและกัน และเป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกคู่ครองในอนาคตได้

ข้อเสียของการเข้ากลุ่ม

1. ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ต้องทำตามกลุ่มแม้ตนเองจะไม่เห็นด้วย ต้องทำตามกฎเกณฑ์ และระเบียบของกลุ่ม ทำตามความต้องการของผู้นำและมติของกลุ่ม วัยรุ่นบางคนจึงขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง แรงบีบบังคับจากกลุ่มทำให้ต้องเสียความเป็นตัวของตัวเองไป

2. ขาดความเหนียวรั้งใจ การใช้เวลากับกลุ่มเพื่อนมากเกินไปทำให้เกิดผลเสียด้านอื่น ๆ ตามมา เช่น ด้านการเรียน การทำงาน ทำให้ไม่มีสมาธิในการทำงาน ไม่มีเวลาสร้างสรรค์งานที่ตนพอใจตามลำพัง บางครั้งงานไม่เสร็จตามเวลาและทำให้กลายเป็นคนไม่มีความรับผิดชอบตามมา

3. การเกิดภาวะความเครียดในใจเมื่ออกฎและหลักการของกลุ่มไม่เป็นไปอย่างที่ตัวเองได้เรียนรู้มาจากการอบรมสั่งสอนในครอบครัว สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เด็กเกิดความสับสน และอัดอั้นใจ แต่อย่างไรก็ตาม ถึงจะไม่เห็นด้วยก็ต้องยอมทำตามกลุ่มเพื่อให้กลุ่มยอมรับ

นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้ว องค์ประกอบของสังคมที่อยู่ล้อมรอบตัวเด็กก็มีบทบาทในการพัฒนาทางสังคมของเด็กวัยรุ่น เนื่องจากความสัมพันธ์ของสังคมและสมาชิกรวมเป็นไปในลักษณะการให้มาและรับไป ฉะนั้น พฤติกรรมของสมาชิกในสังคมแต่ละสังคมอาจมีส่วนในการเปลี่ยนโครงสร้างของสังคมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็กได้ นอกจากนั้น ยังมีปัจจัยอีกหลายประการที่สามารถขัดขวางพัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยรุ่นได้

4. ลักษณะของความแตกต่างทางขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม วัฒนธรรมบางอย่างมีความแตกต่างกันออกไป เช่น บางศาสนาเด็กหญิงต้องคลุมหน้าตาไม่ให้บุคคลภายนอกเห็นเมื่อออกนอกบ้าน วัฒนธรรมไทยไม่นิยมให้เด็กวัยรุ่นมีอิสระทางการคบเพื่อต่างเพศ ไม่นิยมการออกเดท (Dating) แต่นิยมการรักนวลสงวนตัว การอยู่กับเหย้าเฝ้ากับเรือน บางครอบครัวยังไม่นิยมการให้ลูกหลานเรียนในโรงเรียนสหศึกษาอีกด้วย

บทบาททางสังคมระหว่างวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง

พฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิงที่มีต่อกันเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก การปรับตัวเข้ากับสังคมเพศตรงข้ามได้ดีจะทำให้เด็กไม่มีความเครียดอันจะเป็นผลดีต่อตัวเองและสังคม อาจกล่าวได้ว่า ทั้งสองเพศมีการแสดงออกทางสังคมที่แตกต่างกันดังนี้

เด็กวัยรุ่นชายกับการแสดงออกทางสังคม

เพศชายได้รับการยอมรับให้เป็นเพศที่เข้มแข็งกว่าเพศหญิง ในสมัยก่อนเด็กชายได้รับการปลูกฝังให้ต้องเป็นผู้นำของครอบครัวและมีความรับผิดชอบในการหาเลี้ยงครอบครัว แต่ปัจจุบันสภาพสังคมและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไป ชายและหญิงถูกปรับเปลี่ยนให้ช่วยเหลือและรับผิดชอบในอนาคตร่วมกัน ถึงกระนั้นเด็กวัยรุ่นชายมีโอกาสดแสดงตนเองในสังคม และสามารถระบายพลังงานทางเพศได้มากกว่าวัยรุ่นหญิง เช่น การจับกลุ่มกระเช้าเหย้าแห่เพศหญิง การเล่นกีฬา กลางแจ้ง การแสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ การเที่ยวเตร่ตามสถานเริงรมย์และแหล่งอบายมุข การคบเพื่อน การใช้จ่ายเงินทอง ในอดีตที่ผ่านมาเด็กวัยรุ่นชายไม่ค่อยได้รับการปลูกฝังในเรื่องจริยธรรม หรือการเตรียมตัวเพื่อเป็นสุขภาพบุรุษในอนาคต พ่อแม่ผู้ปกครองมักไม่ได้ให้การดูแลเอาใจใส่อย่างเข้มงวดกวาดขันเด็กวัยรุ่นชายมากเหมือนเด็กวัยรุ่นหญิงเมื่อเติบโตขึ้น จึงทำให้เพศชายหย่อนทางด้านศีลธรรมจรรยา และไม่รู้จักรับผิดชอบให้เกียรติเพศหญิง สร้างปัญหาสังคมตามมาอีกมากมาย เช่น การมีเพศสัมพันธ์แล้วทิ้งไป การตั้งครภักของหญิงที่ชายไม่ยอมรับซึ่งแสดงว่าไม่รับผิดชอบ การมีภรรยาหลายคนโดยไม่สำนึกในความซื่อสัตย์ การใช้จ่ายด้านการสังคม เช่น การดื่มสุรา การสูบบุหรี่ การเที่ยวเตร่ยามค่ำคืนโดยไม่คำนึงถึงความเดือดร้อนของครอบครัว การไม่ช่วยเหลือภรรยาในการแบ่งเบาภาระในบ้าน การแก้ปัญหาเหล่านี้ทำได้โดยการปลูกฝังจิตสำนึกในความรับผิดชอบชีวิตร่วมกันตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของตนเมื่อเติบโตขึ้น

เด็กวัยรุ่นหญิงกับการแสดงออกทางสังคม

วัยรุ่นหญิงมักได้รับการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิดมากกว่าวัยรุ่นชายเนื่องจากค่านิยมทางสังคมที่ว่าเพศหญิงเป็นเพศที่นุ่มนวลอ่อนโยน และยังได้รับการปลูกฝังให้มีความรับผิดชอบในเรื่องการบ้านการเรือน เช่น เรื่องความสะอาด เรื่องอาหารการกิน การดูแลเอาใจใส่คนในบ้าน รวมทั้ง

ไม่สามารถแสดงความรู้สึกที่มีต่อเพศตรงข้ามได้ อย่างไรก็ตาม เด็กวัยรุ่นหญิงสมัยใหม่ได้รับการปลูกฝังให้เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ฝึกให้มีความรับผิดชอบต่อครอบครัวร่วมกันกับฝ่ายชาย มีการแบ่งเบาภาระในบ้านที่เท่าเทียมกันเพียงแต่ลักษณะของงานยังมีความแตกต่างกันอยู่ อย่างไรก็ตามในสังคมแบบไทย ๆ เด็กวัยรุ่นหญิงก็ยังไม่มีโอกาสแสดงตนเองในสังคมมากเท่าเด็กวัยรุ่นชาย

ลักษณะนิสัยที่ควรปลูกฝังให้กับวัยรุ่น

การจะทำให้เด็กวัยรุ่นมีการปฏิบัติตัวที่ดีและถูกต้องนั้นเด็กควรได้รับการปลูกฝังให้มีบุคลิกภาพดังต่อไปนี้

1. ให้มีความนับถือตนเอง ให้รู้สึกต่อตัวเองในทางที่ดี สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อพ่อแม่มองลูกในแง่ดี และให้โอกาสลูกได้แสดงออก
2. ให้มีความรู้สึกว่าคุณประสบความสำเร็จไม่ว่าในเรื่องเรียน หรือเรื่องกีฬา เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง เห็นคุณค่าของตนเอง
3. ให้มีความมุ่งมั่นและตั้งเป้าหมายที่ดีในการทำงานโดยให้มีทิศทางที่แน่นอน และกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน
4. ปลูกฝังความรับผิดชอบ ความรับผิดชอบควรต้องฝึกตั้งแต่เล็ก ๆ ด้วยวิธีการใดก็ตามที่ทำให้เด็กรู้ว่าเขาต้องรับผิดชอบอะไรบ้างในชีวิตประจำวัน
5. ต้องมีทักษะ และสติปัญญา รู้จักฝึกฝนตนและวางแผนการทำงาน และเมื่อมีโอกาสต้องลงมือทำทันที
6. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในครอบครัว ให้มีความรู้สึกเหมือนว่าเด็กคือส่วนหนึ่งของชีวิตเรา ให้ความไว้วางใจ ความรัก ความเข้าใจ ต้องแสดงให้เห็นว่าจริงใจ สิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ต้องแสดงออกทั้งหน้าตา การกระทำ ท่าทาง ความรู้สึกต่าง ๆ มีการสื่อสารที่ดีระหว่างกัน เป็นผู้ฟังที่ดี
7. รักษาความลับไว้ได้ เพื่อสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

พัฒนาการทางสติปัญญา

นักจิตวิทยาหลายคนที่พยายามศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ และมีความเห็นตรงกันว่า สติปัญญาของมนุษย์จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ระหว่างอายุ 18-20 ปี และยังพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างสติปัญญาของเด็กกับตัวแปรอื่นอีกหลายตัว ได้แก่

1. ปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว เช่น ความรัก ความผูกพัน การดูแลเอาใจใส่เด็กในบ้านเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาสูงหรือต่ำได้

2. วัฒนธรรมในสังคมไทยมีการอบรมสั่งสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ ไม่ให้เถียงต่อปาต่อคำ ไม่ขัดแย้งเมื่อผู้ใหญ่ให้ข้อคิดเห็น สิ่งเหล่านี้มีส่วนทำให้เด็กไทยไม่ค่อยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ช้ากว่าเด็กทางยุโรปและอเมริกา

3. ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว จากสถิติพบว่า การตายของเด็กทารกมักเกิดขึ้นในครอบครัวที่มีรายได้ต่ำมากกว่าครอบครัวที่มีรายได้สูง ยิ่งกว่านั้น เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้ต่ำจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าและมีอัตราการก่ออาชญากรรมสูงกว่าครอบครัวที่มีรายได้สูง

4. ขนาดของครอบครัว จากการสำรวจและทดสอบ โดยทั่วไปพบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวขนาดเล็กจะมีสติปัญญาสูงกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวขนาดใหญ่ ทั้งนี้เพราะครอบครัวขนาดเล็กดูแลเอาใจใส่ลูกหลานในครอบครัวได้ดีกว่าครอบครัวขนาดใหญ่ นอกจากนี้แล้วยังพบอีกว่า เด็กในรุ่นลูก หลาน หลาน จะมีสติปัญญาสูงกว่ารุ่นพ่อ รุ่นปู่ ทั้งนี้เนื่องมาจากผลกระทบของสิ่งแวดล้อม

รูปแบบของพัฒนาการทางสติปัญญา

พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยรุ่นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น พัฒนาการทางภาษา พัฒนาการทางจินตนาการ พัฒนาการทางด้านเหตุผล ซึ่งสามารถแจกแจงในรายละเอียดได้ดังนี้ คือ

1. มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบ สามารถคิดอย่างมีระบบและมีเหตุผล รู้จักการสร้างสมมติฐานหลาย ๆ แบบ เพื่อหาข้อสรุปที่ดีที่สุด มีความพยายามในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งนี้เนื่องจากเด็กวัยรุ่นชอบฝึกสมองและเรียนรู้ที่จะขจัดปัญหาของตัวเองโดยเสนอความคิดต่าง ๆ และข้อสรุปที่มีเหตุผล

2. มีความสามารถในการเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถตัดสินใจความผิดถูกของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ตามประสบการณ์และการเรียนรู้ สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในด้านนี้ของวัยรุ่นคือ ลักษณะของการเลือกสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และภาษาสแลงที่ใช้ในหมู่วัยรุ่น

3. เด็กวัยรุ่นมีความสามารถในการจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี แต่มักไม่ใช้ให้เป็นประโยชน์ในเรื่องการเรียน การจำของเด็กมักจะแม่นยำเฉพาะในเรื่องราวที่พวกเขาสนใจ เช่น คนตรี กีฬา หรือวิทยาการด้านต่าง ๆ ที่ตนชื่นชอบ สิ่งที่เด็กวัยรุ่นไม่ค่อยชอบจำคือเรื่องราวในหนังสือเรียน พวกเขาคิดว่าเป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย การเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำอย่างไม่มีเหตุผลจึงเป็นสิ่งที่ไม่ดีสำหรับเด็กวัยนี้ ครูจึงควรเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความสนใจของเด็กที่จะทำให้เด็กจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าการสอนด้วยวิธีบรรยายและการท่องจำเพื่อใช้สอบเท่านั้น

4. มีความคิดกว้างไกล มีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ แต่จะไม่ใช้ความคิดลึกซึ้งกับสิ่งใด เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ไม่ชอบการย่ำคิดย่ำทำ ชอบการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความแปลกใหม่ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่คิดค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองที่ได้จากการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การไว้ทรงผมที่แปลก ๆ เด็กจะชอบ การท่องเที่ยวไปตามที่ต่าง ๆ เพื่อหาประสบการณ์แปลกใหม่แสวงหาความตื่นเต้นด้วยวิธีการต่าง ๆ

5. มีจินตนาการกว้างขวาง (Imagination) มีความคิดฝันมากมาย เป็นช่วงวัยที่สามารถสร้างสรรค์งานวินิพนธ์ การแต่งคำประพันธ์ที่แสดงอารมณ์และจากความรู้สึกนึกคิดของตน โดยที่บางครั้งตนเองอาจไม่เคยประสบกับเหตุการณ์นั้นเลยก็ได้ สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถทางการใช้จินตนาการอย่างสูงของเด็ก เช่น ความรู้สึกทางด้านความรัก การออกหัก ความแค้น ความทุกข์ หรือความสำเร็จ นอกจากนั้นเด็กวัยรุ่นยังมีอารมณ์อ่อนไหว มีอารมณ์สะเทือนใจง่าย ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวเป็นคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์งานที่ใช้จินตนาการสูง จึงสามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายกว่าวัยอื่น

6. มีความเชื่อมั่นในสิ่งต่าง ๆ อย่างรุนแรง เด็กวัยรุ่นจะมีเหตุผลในการเชื่อหรือไม่เชื่อเป็นของตนเอง และจะพยายามพิสูจน์ให้เห็นว่าความเชื่อของตนไม่ใช่เรื่องเหลวไหล มีความต้องการให้ผู้อื่นเห็นคล้อยตามความเห็นของตน แสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาทั้งด้านความรู้สึกพอใจและไม่พอใจ อย่างไรก็ตาม หากความคิดของเด็กได้รับการสนับสนุนจากผู้ใหญ่ก็จะยิ่งเพิ่มความมั่นใจขึ้น ในบางครั้งผู้ใหญ่อาจคิดว่าเด็กดื้อ เพราะไม่เชื่อฟังในกรณีที่ผู้ใหญ่ไม่เห็นด้วยแต่เด็กยังคงตั้งต้นตามความคิดเห็นของตัวเอง

7. มีความสนใจในตัวเอง โดยเฉพาะในระยะวัยรุ่นตอนปลายเด็กจะมีความพยายามในการจัดเวลาพฤติกรรมและปรับตัวให้ดีขึ้น มีความเข้าใจในสังคมและบุคคลในสังคมมากขึ้น

8. สามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตัวเองและมีความคิดที่จะพึ่งตนเองมากขึ้น เด็กวัยรุ่นต้องการมีประสบการณ์ด้วยตนเอง มีการวางแผนโครงการเพื่อกิจกรรมต่าง ๆ โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ เช่น สามารถคิดสร้างงานเพื่อหารายได้พิเศษให้ตัวเองได้โดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ เป็นต้น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

สิ่งที่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยรุ่น มีดังนี้

1. พัฒนาการทางสมอง เกิดจากการมีสุขภาพที่แข็งแรงที่ได้จากการรับประทานอาหารที่ถูกส่วน มีธาตุอาหารที่ครบถ้วน มีการออกกำลังกายที่สม่ำเสมอ มีสุขภาพจิตที่ดี มีอารมณ์เบิกบานแจ่มใส และมองโลกในแง่ดี





2. สภาพแวดล้อมในโรงเรียน ลักษณะของการจัดการเรียนการสอน และกิจกรรมในห้องเรียนมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการฝึกความรับผิดชอบ การสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง การใช้คำถามที่กระตุ้นความคิดของเด็ก สนับสนุนให้เด็กรู้จักใช้ความคิดของตัวเองกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. กลุ่มเพื่อน เนื่องจากเด็กวัยรุ่นมีความสนใจในเพื่อนมากกว่าครอบครัว เด็กจึงมักปวารณาตัวเป็นสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งกับเพื่อนในโรงเรียน กลุ่มเด็กวัยรุ่นในโรงเรียนอาจจะมีหลายลักษณะ เช่น กลุ่มกิจกรรมทางวิชาการ กลุ่มสันตนาการ กลุ่มรักสวยรักงาม การที่เด็กคนใดจะเลือกเป็นสมาชิกในกลุ่มใดก็ตาม เด็กย่อมจะพัฒนาความคิดเห็นของตนไปตามกลุ่มเพื่อนซึ่งจะเป็นไปในทางสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์ก็ได้ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาของ แคนเดล (Kandel, 1981) พบว่า ความคาดหวังทางการเรียน ผลของการเรียน การหนีเรียน การขาดเรียน เวลาที่ใช้ในการทำการบ้านของเด็กที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันจะมีลักษณะใกล้เคียงกันมาก

4. สื่อมวลชน สื่อมวลชนที่เป็นสื่อกลางในการกระจายความคิดเห็นในสังคมทุกชนิด เป็นสิ่งที่สามารถสร้างเยาวชนที่มีคุณภาพได้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อชนิดใด หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือหนังสือชนิดต่าง ๆ มีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดและการเรียนรู้ของเด็กวัยรุ่นทั้งสิ้น การที่เด็กวัยรุ่นจะมีความคิดเห็นถูกต้อง กว้างไกลอย่างไร การเสนอข่าวสารในเรื่องต่าง ๆ จึงควรพิจารณาเป็นพิเศษ เพื่อเลือกสรรแต่เรื่องที่มีประโยชน์และไม่ให้เป็นผลร้ายต่อเด็ก

สรุป วัยรุ่น เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวันเด็ก และวัยผู้ใหญ่ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากสังคม กลุ่มเพื่อน และวัยผู้ใหญ่ ต้องการการเข้ากลุ่มกับบุคคลที่ตนเองสนใจ หรือชอบในสิ่งเดียวกัน และมีการแสดงออกเพื่อต้องการให้ผู้อื่นสนใจหรือชื่นชอบในการแสดงออกของวัยรุ่น โดยในบางคนจะมีค่านิยมชอบใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ทันสมัยเพื่อใช้สนองความต้องการของตนเอง หรือเลียนแบบ คนที่ตนชื่นชอบ หรือกลุ่มเพื่อนของตนเอง ซึ่งในปัจจุบันสิ่งที่ยอดนิยม คือการใช้สังคมออนไลน์เพราะสามารถเลือกดูในสิ่งที่ต้องการและทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ และสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค เป็นสังคมออนไลน์ที่สามารถทำให้วัยรุ่น สามารถเข้าร่วมกลุ่มต่างๆที่ตนเองสนใจ และสามารถทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับเพื่อนในสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค ได้อย่างง่ายดายรวดเร็วและทำได้ทุกเวลาที่ต้องการเพียงแค่มือถือคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อำไพศรี โสประทุม (2539) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารและปัจจัยบางประการที่มีผลต่อการยอมรับการสื่อสารคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมมีความสัมพันธ์ใน

การยอมรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่การศึกษามีความสัมพันธ์กับการที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยในการทำงาน รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับความต้องการในอนาคต การเป็นเจ้าของมีความสัมพันธ์กับความถี่บ่อยในการใช้อินเทอร์เน็ต การช่วยพัฒนาในการทำงาน และความต้องการใช้ในอนาคต

วิฑูรย์ เลิศประเสริฐพันธ์ (2543) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวัน กรณีศึกษาเฉพาะ นักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย รายรับต่อเดือนระหว่าง 5,001-10,000 บาทมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน ยกเว้นระยะเวลาการใช้งาน จะสนใจในข้อมูลกีฬابันเทิง ศิลปวัฒนธรรม และมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านในช่วงเวลา 20.00 – 24.00 น. ประมาณวันละ 1-2 ครั้ง ครั้งละประมาณ 61-120 นาที โดยมีรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามสืบค้นข้อมูล (WWW.) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียน เพื่อความบันเทิงรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางเครือข่าย และใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์

อรอุมา ศรีสุทธิพันธ์ (2545) ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นและพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตกับรูปแบบการดำรงชีวิตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 26-35 ปี ประกอบอาชีพเป็นข้าราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มีความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพียง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ และมีระยะเวลาในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งจำนวน 2 ชั่วโมง เวลาที่นิยมมากที่สุดคือช่วงกลางวัน เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตจากบ้าน โดยเป็นสมาชิกของบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด สำหรับบริการที่นิยมมากที่สุด คือ การค้นหาข้อมูลข่าวสารหรือค้นคว้า การสนทนาทางอินเทอร์เน็ต การอ่านหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารทางอินเทอร์เน็ต ส่วนรูปแบบการดำเนินชีวิต กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ต คือใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่องานหรือการศึกษา

สุทธิพร นิราพาธ (2547) ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น พบว่า พฤติกรรมนั้น จะหมกมุ่น ซ้ำ ๆ ไม่สามารถควบคุมให้หยุดได้ เสียหาย ต่อตนเอง ผู้อื่น หรือครอบครัว ทั้งด้านการเรียน การงาน การเงิน กฎหมายความขัดแย้งระหว่างบุคคล และชื่อเสียงของการเล่นเกมนาน ๆ ต่อวัยรุ่น คือ

1. เกมขโมยเวลาอันมีค่าของเด็กไปจากผู้ปกครอง เกมกลายเป็นเพื่อนสนิทของเด็กแทนผู้ปกครอง

2. เด็กจะเห็นความรุนแรงจากเกม นับพันครั้งจากการเล่นใน 1 ชม. ทำให้เกิดซึมเศร้า ความรุนแรงเข้าไปในจิตใจ
3. เกมบางอย่างแทรกเรื่องเพศเข้าไปด้วย ทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องเพศจากสิ่งที่ไม่เหมาะสม
4. เกมทำให้พัฒนาการของวัยรุ่นบกพร่อง ทำให้กล้ามเนื้อทำได้แต่กดๆเคาะๆ ทำงานไม่ละเอียด ขาดทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก
5. ทำให้อ้วนเพราะ มีแต่นั่ง ไม่ได้ออกกำลังกาย
6. ทำให้ข้อมือเสื่อม สายตาเสื่อมล้ำเร็ว รูปร่างไม่สง่าผ่าเผย
7. ล่าช้าในการพัฒนาการภาษา การจินตนาการ และนามธรรมพูดภาษาเกมเข้าไปทุกที ขาดทักษะทางสังคม และการรับรู้จิตใจ
8. ขาดทักษะในการบริหารอารมณ์ และมองการแก้ปัญหาเป็นเหมือนเกมไม่มีทางสายกลาง มุ่งแต่แพ้และชนะเท่านั้น ขาดความอ่อนโยน หรือความละเอียดอ่อนของจิตใจ
9. ทำให้สมาธิสั้น ดึงเครียด เพราะเกมเป็นตัวกระตุ้นสายตาที่เร็วมากเปลี่ยนเร็วมาก จนเกิดความเคยชินและทำให้อ่อนไม่เป็นการเล่นนาน ๆ ทำให้เครียดจึงโมโหและหงุดหงิดง่าย พูดจาไม่เพราะ

ผลการสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพล์ที่ทำการวิจัยเรื่องการใช้ชีวิตของนิสิต-นักศึกษา ในกรุงเทพมหานครจำนวน 1,262 ตัวอย่าง ซึ่งเผยแพร่พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 95.7 ใช้โทรศัพท์มือถือเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 79.9 ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวันขณะที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือพิมพ์เฉลี่ย 16 นาทีต่อวัน โดยร้อยละ 75.1 ระบุว่าอ่านเฉพาะข่าวหน้าหนึ่งบางข่าวเท่านั้น เช่นเดียวกับร้อยละ 51.6 ที่ระบุว่าอ่านนิตยสารเพียง 26 นาทีต่อวัน ยิ่งไปกว่านั้น การใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่แล้วยังมิได้เป็นการใช้เพื่อแสวงหาความรู้ แต่เป็นไปเพื่อความบันเทิง อาทิ การแชท (พูดคุย) ถึงวันละ 2 ชั่วโมง หรือการเข้าเว็บโป๊และเว็บลามกถึงกว่า 2 แสนครั้งในช่วง 7 วัน

งานวิจัยระบุว่า ขณะทำการบ้านจะเปิด เฟสบุ๊ค ทิ้งไว้เฉย ๆ จะส่งผลให้การเรียนตกต่ำกว่าเพื่อน ๆ ลง 20 เปอร์เซ็นต์ เทียบระหว่างเด็กที่ใช้ และ ไม่ใช้ ถ้าใช้ เกรดเฉลี่ยอยู่ที่ 3.06 ถ้าไม่ใช้ อยู่ที่ 3.82

การศึกษาของ มหาวิทยาลัย Ohio State พบว่า เด็กจะใช้เวลาสำหรับการเรียนลดลง และมีผลการเรียนลดลง แต่หากไปสอบถามนักศึกษาว่า เฟสบุ๊ค มีผลกระทบต่อการเรียนไหม ร้อยละ 79 เปอร์เซ็นต์ ตอบว่ามีผลกระทบต่อด้านการเรียน

งานวิจัยระบุว่า ผลกระทบจากการใช้เฟสบุ๊ค ต่อการทำงาน (Productivity at work) พบว่า บริษัทที่อนุญาตให้พนักงานใช้ เฟสบุ๊ค ขณะทำงาน ผลผลิตของพนักงานก็ลดลง 1.5 เปอร์เซ็นต์จากผลผลิตทั้งหมด และกว่า 77 เปอร์เซ็นต์ ใช้ เฟสบุ๊ค ในเวลางานด้วย

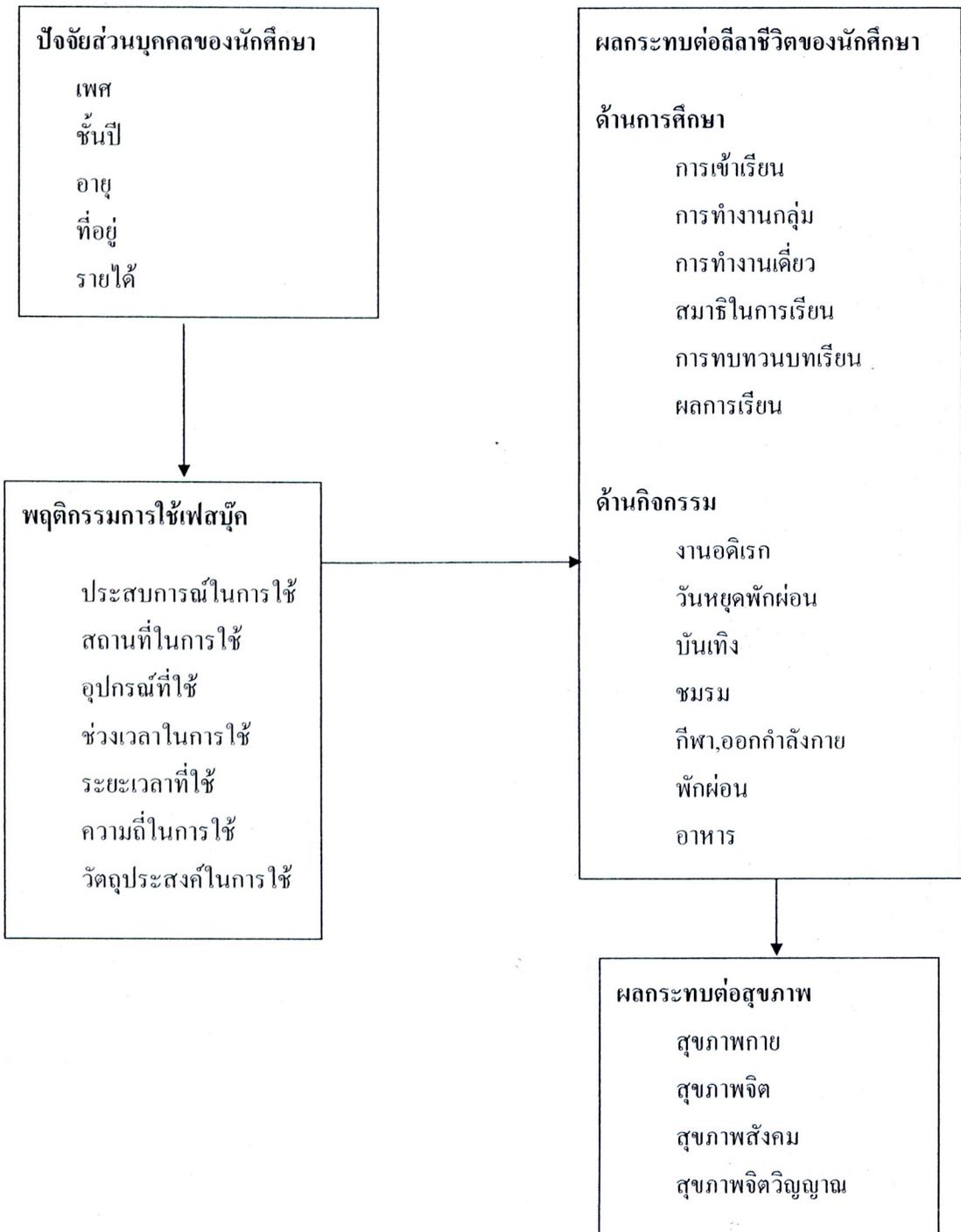
การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค หรือ ทวิตเตอร์ ซึ่ง กำลังเป็นที่นิยมและแพร่หลายอย่างมากในขณะนี้ นอกจากจะอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูง ติดตามข่าวสารแบบฉับไวทันต่อเหตุการณ์ หรือแม้แต่เล่นเกมแล้ว ก็มีด้านมืดอยู่ด้วยเช่นกัน นั่นก็คือ มันอาจจะสามารถทำให้เกิดการเสพติดได้ ไม่ต่างจากนุหรี่เลยทีเดียว Harrisburg University of Science and Technology ใน Pennsylvania ได้ จัดการทดลองเพื่อหาผลกระทบของการใช้สังคมออนไลน์ที่มีต่อนักศึกษาและ มหาวิทยาลัย โดยให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยจำนวน 800 คน ดำเนินชีวิตโดยไม่ใช้ เฟสบุ๊ค , ทวิตเตอร์ หรือการสื่อสารผ่านโปรแกรม instant message ใดๆ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ด้วยการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์เหล่านั้น ผ่านทางเครือข่ายของมหาวิทยาลัย แต่นักศึกษาบางคนที่มีโทรศัพท์มือถือแบบ สมาร์ทโฟน ยังสามารถเข้าใช้สังคมออนไลน์และโปรแกรม instant message ผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้ Eric Darr อธิการบดีแห่ง Harrisburg University of Science and Technology ผู้ริเริ่มการทดลองนี้ อธิบายว่า หลังการทดลอง นักศึกษาส่วนใหญ่ได้พบว่าสังคมออนไลน์เหล่านี้ โดยเฉพาะ เฟสบุ๊ค และ ทวิตเตอร์ นั้น สามารถบงการชีวิตของพวกเขาได้ หากไม่มีวินัยในการใช้ที่ดี มีนักศึกษาบางคนรู้สึกเหมือนถูกบังคับให้ต้องใช้ เฟสบุ๊ค ถึงวันละ 21 ชั่วโมง จนต้อง ปิดช่องทางการใช้เฟสบุ๊ค การโพสต์ข้อความในช่วงตี 2 ถึงตี 5 เพื่อที่จะ ได้มีเวลาพักผ่อน “นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมการทดลอง จะมีพฤติกรรมเหมือนคนติดนุหรี่ที่แอบหลบไปสูบบุหรี่นอกห้องเรียน เพียงแต่เปลี่ยนเป็นแอบเล่น เฟสบุ๊ค ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ” Eric Darr กล่าวแต่ นักศึกษาบางกลุ่มกลับมีความเครียดลดน้อยลง เนื่องจากพวกเขาพบว่าการที่ไม่สามารถเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลา เหมือนเดิม ทำให้พวกเขามีเวลามากขึ้นสำหรับเรื่องอื่นๆ และบางรายยังพบว่าตนเองชอบที่จะพูดคุยพบปะกับเพื่อนหรือนุคคลอื่นแบบตัวต่อตัวมากกว่าการติดต่อผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์แม้ ผลการทดลองอย่างเป็นทางการจะยังอยู่ระหว่างกระบวนการจัดทำ แต่ในขั้นต้น ผลที่ออกมามีแนวโน้มที่จะแสดงว่าการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ จำเป็นจะต้องใช้ร่วมกับการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยคาดว่าจะมีรูปแบบเป็นการพบปะ ที่มี การติดต่อนัดหมายล่วงหน้าในสังคมออนไลน์

นันทิกร ไทยเจริญ บทความวิชาการเรื่อง พฤติกรรมและทัศนคติการใช้ Hi5 ในการติดต่อสื่อสารของผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ลักษณะของกลุ่มผู้เล่น hi5 กลุ่มคนที่เล่น hi5 เริ่มจากวัยรุ่นและคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต โดยมากก็เพื่อหาของเล่นใหม่ โพสต์รูปภาพและหาเพื่อนทางออนไลน์ กลุ่ม คนเล่นเริ่มระบาดลามไปเรื่อย ๆ จากเพื่อนถึงเพื่อน และเพื่อนของเพื่อนในที่สุดก็

ขยายออกพื้กลุ่มวัยรุ่นมาสู่รุ่นพี่ ไปสู่คนทำงาน คนใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุมากขึ้น หลากหลายขึ้น ถึงแม้ไม่มีการสำรวจอย่างเป็นทางการแต่พอจะบอกได้จากการประเมินว่ากลุ่มผู้ใช้ hi5 ระบาดจากกลุ่มวัยรุ่นเข้ากลุ่มระดับวัยทำงานอยู่ในกลุ่มอายุ 20 – 30 ปีซึ่งแสดงให้เห็นว่า มีผู้เข้าเล่น hi5 โดยไม่จำกัดเพศ อายุ อาชีพและการศึกษา ผู้เล่น hi5 ส่วน ใหญ่เป็นวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา ตั้งแต่ประถม ถึงระดับมหาวิทยาลัย รวมทั้งคนวัยทำงาน วัยกลางคน ไม่จำกัดวัย ไม่จำกัดเพศ และอาชีพ พฤติกรรมการใช้ hi5 พบว่าผู้ใช้ hi5 มีพฤติกรรมการใช้ดังนี้ ในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา วัยรุ่น สถานที่ใช้ ใช้ที่บ้าน และที่ร้านอินเทอร์เน็ต เวลาที่ใช้ หลังเลิกเรียน กลางคืน ช่วง 17.00 -24.00 น. และเสาร์ – อาทิตย์ (เต็มวัน) ความต่อเนื่องในการใช้ 2- 4 ชั่วโมงติดต่อกัน เป็นอย่างน้อย ความถี่ในการใช้ ทุกวัน วัตถุประสงค์ในการใช้ แนะนำตัวเอง หาเพื่อน หาคู่, ส่งข้อความแทน SMS, อวยพรวันเกิด, ทักทายกัน, ดูหนัง, ฟังเพลง, หาความสุขในการตกแต่งภาพบน hi5

สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกา (American Psychological Assasociation) ได้นำเสนอ งานวิจัยโดยสำรวจพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ใช้ คอมพิวเตอร์เล่นอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ การเข้าไปดู กิจกรรมต่างๆบนเว็บไซต์ facebook พบว่า วัยรุ่นเล่น facebook มีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่ถ้าหากปล่อย เล่น facebook มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อทางจิตใจหลายอย่างดังนี้ เกิดอาการคิดหลงตัวเอง มีอารมณ์ก้าวร้าว, ไม่มีสมาธิในการเรียน ขาดเรียนเพิ่มขึ้น ผลการเรียนแยกลง, วิตกกังวลตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า, เสพติดอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน เช่นติดแชต ติดเกม, ทำให้มีปัญหาออนไลน์มากขึ้น พักผ่อนไม่เพียงพอ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย